格闘無敵　電撃バトルマスター宣言!

1995年10月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第3号通巻3号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.7

1995 10月号
定価490YEN



闘神伝2

緊急速報

第4次スーパーロボット大戦S

待望の移植決定!

ストリートファイター ZERO

発売直前!　金月真美さんのイベントレポート

ときめきメモリアル

ツインビーのRPG登場

ツインビーミラクル

バイオハザード
ギャラクシー ファイト
天地無用!
エンジェル グラフィティ
ナムコミュージアムVol.1
スナッチャー

格闘無敵

Zero Divide
豪血寺一族2
ヴァンパイア　鉄拳2
闘魂烈伝　BOXER'S ROAD　ドラゴンボールZ



電撃PlayStation 1995 10月号
1995年10月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第3号通巻3号 発行人／佐藤辰男 編集人／染谷憲司
発行 メディアワークス〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価490円(本体価格476円)
T1006391100496
©Media Works 1995 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-10
発売：主婦の友社

格闘無敵 電撃バトルマスター宣言!

1995年10月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第3号通巻3号

電撃PlayStation Vol.7

プレイステーション

1995 10月号
定価 490 YEN



闘神伝2

緊急速報 第4次スーパーロボット大戦S

待望の移植決定!
ストリートファイター ZERO

発売直前! 金月真美さんのイベントレポート
ときめきメモリアル

ツインビーのRPG登場
ツインビーミラクル

バイオハザード
ギャラクシー ファイト
天地無用!
エンジェル グラフィティ
ナムコミュージアムVol.1
スナッチャー

格闘無敵

Zero Divide
豪血寺一族2
ヴァンパイア 鉄拳2
闘魂烈伝 BOXER'S ROAD ドラゴンボールZ

電撃PlayStation 1995 10月号
発売直前/ときめきメモリアル 格闘無敵/ゼロディバイド・豪血寺一族2
発行:メディアワークス



PlayStation
林さん、クラブと言えば？
ピシ！ピシ！ムチ？〇Mクラブ？
いきなり飛ばしますねえ。
エリス派かソフィア派かでその人の性癖がわかるという。
「闘神伝」はそういうソフトだったんですか。
やっぱりクラブと言えば。
ザギンですか。銀座ーのーこーいーのー
バブルの頃は、俺もねえ・・・ちがうっての。
SCEのあんたがボケかましててどうすんだ。クラブと言えば。
そう、あれです。
たまごクラブ。
ええかげんにせんかい。ホナさいなら。
さいならじゃないでしょ。PSクラブの話をしてよ。
PSクラブに入るとねえ、年4回、プレイステーションの新作ソフトを
プレビューできる12cmCD-ROMの略して「プレプレ™」が送られてきます。
内容は。
私を信じてください。ホナさいなら。
あなたぐらい信じられない人を、私は他に知らない。ちゃんと説明しろ。
PSの新作ソフト情報満載。ムービーデモとか、ソフトによっては、
体験デモもできる。お店よりも早く、真っ先にお届けします。
お店のDEMODEMOとのちがいは？
先月号でもお伝えしたとおり、いままでに買ったソフトをもう一度
楽しめるような、いろんな趣向を考えているところ。私を信じなさい。
年会費の5,800円というのは、どうなの。これ。
高くないよ。送料、振込手数料、税金だって込みだもの。月480円と
思えば、毎月コーヒー1杯ガマンすればすむことでんがな、奥さん。
誰が奥さんだ。あんたは「典型的なセールスマン」か。
カックイー会員証ももらえるぞ。学校で友達に見せびらかそう。
見せびらかそう！
9月いっぱいまで、夏休みにしろー。
プレイステーション
vol.6
PLAY!
PlayStation™
〔今月のテーマ〕
〇〇クラブより、PSクラブ！

今月のタコゲー

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。



ZERO DIVIDE
3D格闘アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 ZOOM



BOXER'S ROAD
スポーツ
予定価格5,800円(税別)
9月発売予定
©1995 NEW



ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22
対戦型格闘アクション
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
©BANDAI 1995

Good Graphics & Natural Sound Good Graphics

「タコゲー」とは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり

いくぜ！ PlayStation Club

THANK YOU 募集! MILLION SELLER

誰よりも、店頭よりも早く、
リッジのデビルカーよりもはやく、
君にPS情報を伝えたい。さあ、PSクラブに入るのだ。
3ヶ月ごとに、プレイステーションの新作ソフトを
プレビューできる12cm CD-ROMの「プレプレ™」をお届け。
新作ゲーム情報が得られるのはもちろん、ソフトによっては、
体験デモ、ムービーデモがいちはやく見れる。
ナイスな会員証もあるよ。
年会費5,800円(送料・振込手数料・税金込)
ソンはさせませんぞ。



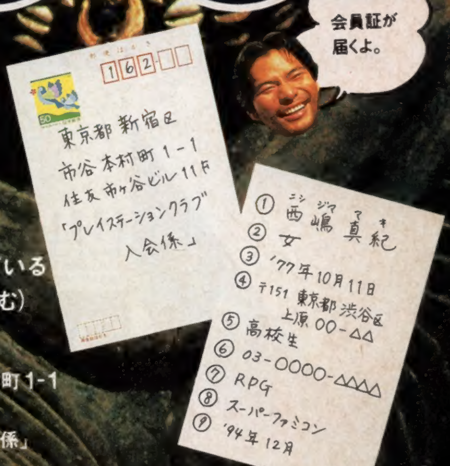
12cm CD-ROM
プレプレ™

入会方法

官製ハガキに下記の事項をご記入の上ポストに投函。 → ハガキ到着次第、プレイステーション・クラブ事務局より振込用紙を発送。 → 最寄りの銀行で会費を振込み〜入会手続き完了

ハガキ記入例

①氏名(フリガナ)
②性別 ③生年月日
④郵便番号、住所
⑤職業 ⑥電話番号
⑦好きなゲームジャンル
⑧プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
⑨プレイステーション購入時期



宛先 〒162 東京都新宿区市谷本村町1-1
住友市ケ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ入会係」

※最寄りのプレイステーション販売店でも、入会申込書を配付中

プレイステーション・クラブに関するお問合せは
03-3266-7830(9:30〜17:30、土・日・祝日は休業)

全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション

新発売
SCPH-3000
標準価格 29,800円(税別)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ARTDINK

来春発売予定

MAXIS
WORLD GAME COLLECTION

都市育成シミュレーション

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR





シティの未来はその手がつくる。

ウワサの名作都市開発シミュレーションがプレイステーションに登場。水害、火災、犯罪、公害など、都市を狙う様々な危機から守り抜き、理想の都市を作り出そう。

プレイステーションを熱くするアート

今秋発売予定

鉄道経営シミュレーション



A.IV. EVOLUTION GLOBAL

SIMULATION GAME,
RAILROAD MANAGEMENT,
URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう4 グローバル

楽しさは、世界共通。

A.IV.の舞台はついに世界へ。さらに進化したおもしろさを搭載して、アメリカ・イギリス・フランス・ドイツ・日本の5カ国に登場。それぞれの特色を生かした表示が加わり、A列車の楽しさはさらに加速する。

WORLD GAME COLLECTION
※W.G.C.とは、アートディンクがプロデュースする海外ゲームソフトシリーズです。

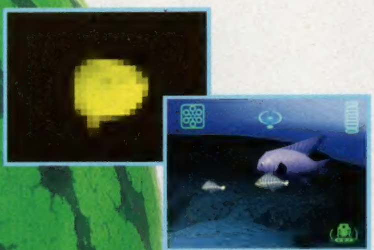
PlayStation

今夏絶賛発売中!

海底散策シミュレーション

今、このソフトが、時代と意識を塗り替える。
待望の海底散策ゲーム、ついに登場。

好奇心が海を散歩する



アクアノートの休日
THE AQUANAUT'S HOLIDAY

標準価格
6,800円
(税別)



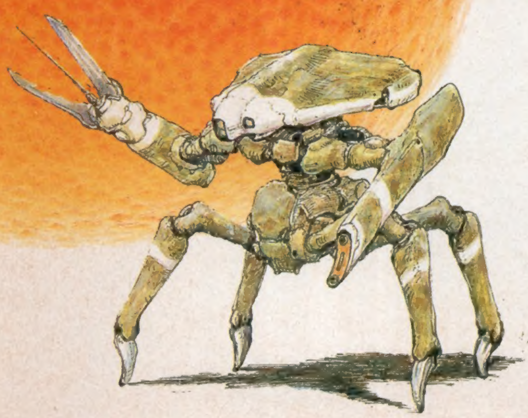
ディンクの新作ゲーム、ぞくぞく登場。

今冬発売予定

SF戦略シミュレーション



Carnage Heart
カルネージハート
Name:Over Kill Engine
Material:Super alloy
Estimated durability:5 to 10 years
Purpose:Demolition and annihilation



彼らは痛みを知らない。破滅をおそれない。

その惑星にあるのは欲望と争い。彼らが持っているのは、破壊への意志(プログラム)。勝利の決め手はあなた自身の知略と戦術。戦場の状況を分析して、ボディパーツと思考回路を組み合わせ、最強の機動兵器を造りだせ。敵の部隊を殲滅し、勝利の女神を抱き寄せろ。　予定標準価格6,800円(税別)

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク


PlayStation
プレイステーション
PSだけが可能にしたシューティングゲーム。
PHILOSOMA
フィロソマ
好評発売中
標準価格 ¥5,800(税別) SCPS-10009
© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.
※プレイステーションのソフトは、すべてブラックディスクです。 ●商品のお問い合わせはインフォメーションセンターまで TEL. 03-3475-7444
マークおよび "PlayStation" は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


映画をゲームする。
SONY
COMPUTER
Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
アクセス求む。内容は以下の通り。
DIVIDE BY ZERO.
ZERO DIVIDE ™
プレイステーション用3Dポリゴン格闘ゲーム
ゼロ・ディバイド
好評発売中¥5,800(税別)
SLPS-00083
尚、リプレイ機能の充実度が高いので、メモリーカードのデータを整理しておきたい。
ZOOM
株式会社 ズーム
〒064 札幌市中央区北1条西20-1-27 DEVEX120 6F
TEL. 011-613-0191

電撃PlayStation プレイステーション

10月号

CONTENTS

巻頭特報 初登場のビッグタイトル続出!!

●あの大ヒット格闘にパワーアップした続編登場!!
闘神伝2 …… 12

●本格的ガンSTGが緊急発表! 別売ガンコントローラも出る!
ホーンドアウル …… 16

●移植希望ナンバー1ソフトがPS化決定!
第4次スーパーロボット大戦S …… 18

●大人気ツインビーキャラのRPG発表!!
ツインビーミラクル …… 22

●ネオ・ジオの人気格闘タイトルがPSに移植決定!
ギャラクシーファイト …… 26

●カプコン初のポリゴンゲームがPSに登場!!
バイオハザード …… 30

●アーケードの往年の名作コレクションついに発売決定!
ナムコミュージアムVol.1 …… 32

●あの名作AVGがPSでパワーアップして蘇る
スナッチャー …… 24

●突然の大発表! 待望のPS化がついに決まった!!
ストリートファイターZERO …… 36

負けるな!魔剣道2 …… 38

エンジェルグラフィティ …… 40

ときめきメモリアル *forever with you* …… 42

天地無用! …… 50

アローンインザダーク2 …… 54

格闘無敵 電撃バトルマスター宣言!

ゼロ・ディバイド …… 58

豪血寺一族2 …… 82

新日本プロレスリング**闘魂烈伝** …… 92

ヴァンパイア　ボクサーズロード
鉄拳2　ドラゴンボールZ
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

Go Go RPG 電撃PSはRPGの味方です

ビヨンド・ザ・ビヨンド …… 180

アークザラッド　幻想水滸伝
藤丸地獄変　ウィザードリィVII
KING'S FIELD II　キリークザブラッド2ほか

発売中・発売前の注目タイトルのすべてがわかる

電撃Soft Station (ソフトステーション) 1995 OCTOBER

PART-1 …… 121

アクアノートの休日　ハーミィホッパーヘッド
宝魔ハンターライム2　機動戦士ガンダム
3×3EYES　学校のこわいうわさ花子さんがきた!!
ストリートファイターII ザ・ムービー

PART-2 …… 195

新作ソフトスケジュール …… 10
新作ソフトレビューDEEPER Lite …… 136
電撃タイム&スコアアタック …… 140
電撃PS移植化計画 …… 142
[イラストコーナー] 色絵ベリーグッド …… 144
愛読者プレゼント …… 146
電撃プレイクエスチョン …… 147
[マンガ] ゼロ・ディバイドはじめて物語 …… 154
ウラワザデータベース …… 158
電撃コラムス …… 162
[読者コーナー] PSの奴隷 …… 168
読者アンケート …… 178
電撃ゲームデータベース …… 202
電撃ランキングステーション …… 204
増刊電撃プレイステーションG大予告 …… 206
電撃NEWSステーション …… 208
次号予告+ゲームインデックス …… 209

Act Against AIDS
勇気と愛気

電撃PS 新作ソフト・スケジュール

(赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税込み表示です)

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	9月8日	永世名人	コナミ	¥4,300	TBL	
2	9月8日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	¥4,900	PZG	195
3	9月8日	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	102
4	9月15日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥6,800	SLG	200
5	9月15日	宝島ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	¥4,900	ETC	126
6	9月22日	V-TENNIS	トンキンハウス	¥5,800	SPG	196
7	9月22日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800	SPG	92
8	9月22日	メタル ジャケット	ポニーキャニオン	¥5,800	SLG	
9	9月29日	EMITバリューセット	光栄	¥15,800	ETC	198
10	9月29日	三国志Ⅳ	光栄	¥10,800	SLG	198
11	9月29日	Jリーグサッカープライムゴール EX	ナムコ	¥5,800	SPG	200
12	9月29日	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	¥5,800	STG	201
13	9月29日	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	価格未定	SPG	
14	9月29日	ユニバーサル機完全解析 パチスロシミュレーター	FORUM	¥6,800	SLG	
15	9月下旬予定	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	SCE	¥6,800(予定)	RPG	180
16	9月下旬予定	海底大戦争	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
17	9月下旬予定	対局将棋 [極]	ログ	¥6,800	TBL	
18	9月下旬	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE	¥5,800	ACT	
19	9月予定	EXECTOR	アークシステムワークス	¥5,300	STG	199
20	9月予定	キングオブボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SPG	
21	9月予定	幻想水滸伝	コナミ	価格未定	RPG	186
22	9月予定	豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説	アトラス	¥5,800	対戦ACT	82
23	9月予定	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	¥6,800(予定)	ETC	133
24	9月予定	ときめきメモリアル~forever with you~	コナミ	¥6,800	SLG	42
25	9月予定	ときめきメモリアル~forever with you~限定版	コナミ	¥9,800	SLG	42
26	9月予定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	価格未定	未定	
27	9月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,500(予定)	SLG	
28	9月予定	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	
29	10月13日	[illegible]	[illegible]	¥[illegible]800	[illegible]	
30	10月13日	トータルエクリプス ターボ	BMGビクター	価格未定	STG	197
31	10月13日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	¥5,800	SPG	174
32	10月27日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	¥5,800	ETC	177
33	10月27日	卒業Ⅱネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	価格未定	SLG	
34	10月27日	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800	SLG	201
35	10月28日	フェーダ ~エンブレム・オブ・ジャスティス~(仮)	やのまん	価格未定	S・RPG	192
36	10月予定	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	
37	10月予定	紙園花	日本物産	¥5,800	TBL	197
38	10月予定	九龍風水傳 ークーロンズ・ゲートー	SME	価格未定	AVG	193
39	10月予定	The鬼退治~目指せ!二代目桃太郎~	日本一ソフトウェア	¥5,800	TBL	
40	10月予定	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ	¥6,800	ACT	
41	10月予定	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	S・RPG	188
42	10月予定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	価格未定	未定	
43	10月予定	ただいま惑星開拓中!	アルトロン	¥5,800	SLG	
44	10月予定	パーフェクトゴルフ	セタ	¥7,900	SPG	
45	10月予定	P-us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
46	10月予定	ミラクルワールド	ウィザード	¥5,800	未定	
47	11月10日予定	HIGH HEAD~ザ・ラビリンス~	フジテレビ	価格未定	ETC	
48	11月10日	負けるな!魔剣道2~決めろ妖怪総理大臣~	データム・ポリスター	¥5,800	対戦ACT	38
49	11月22日	ナムコミュージアムVOL.1	ナムコ	¥5,800	ETC	32
50	11月24日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	¥6,800	AVG	
51	11月予定	ウルフファング	エクシングエンタテイメント	価格未定	STG	
52	11月予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
53	11月予定	オセロワールドⅡ夢と未知への挑戦	ツクダオリジナル	¥5,800	PZG	
54	11月予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	価格未定	STG	200
55	11月予定	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	未定	
56	11月予定	ブレイクスルー	翔泳社	¥5,800	PZG	
57	11月予定	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800(予定)	AVG	
58	11月予定	REVERTHION	テクノソフト	価格未定	STG	
59	秋予定	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	カプコン	¥5,800	対戦ACT	98
60	秋予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
61	秋予定	将棋 女流名人位戦(仮)	セタ	価格未定	TBL	98
62	秋予定	戦闘国家	SCE	価格未定	SLG	9
63	秋予定	土器王紀	バンプレスト	価格未定	AVG	200
64	秋予定	ビヨンド・ザ・ビヨンド~遥かなるカナーン~	SCE	価格未定	RPG	180
65	秋予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
66	秋予定	レイ・トレーサー	タイトー	価格未定	RCG	177
67	12月予定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	
68	12月予定	オーガリアンー亜人伝ー	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
69	12月予定	CHANGE HEART	アートディンク	¥6,800(予定)	SLG	
70	12[illegible]	[illegible]ュイーン	メディアエンターテイメン[illegible]	価格未定	[illegible]	
71	12月予定	チョロQ(仮)	タカラ	価格未定	未定	
72	12月予定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	AVG	
73	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	価格未定	RPG	
74	12月予定	ニチブツアーケードクラシックス(仮)	日本物産	¥5,800	ACT	
75	12月予定	NINKUー忍空ー	トミー	¥5,800	対戦ACT	196
76	12月予定	マクロス デジタルシミュレーションVF-X(仮)	バンダイビジュアル	価格未定	STG	
77	年末予定	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~	ココナッツジャパン	価格未定	SLG	
78	年末予定	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	¥6,800	AVG	
79	年末予定	ガンバード	彩京	価格未定	STG	
80	[illegible]末予[illegible]	ホーンドアウル	S[illegible]E	価格[illegible]定	[illegible]	[illegible]6
81	年内予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	対戦ACT	
82	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
83	年内予定	エイリアントリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	ACT	
84	年内予定	オフ・ワールド・インターセプター	BMGビクター	価格未定	RCG	
85	年内予定	かなでーる	サクセス	価格未定	ETC	
86	年[illegible]予定	ギャラクシーファイト	[illegible]	価[illegible]定	[illegible]	[illegible]6
87	年[illegible]予定	鞭Love9	ズーメックス	¥[illegible]	[illegible]	
88	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
89	年内予定	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
90	年内予定	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
91	年内予定	ゼロヨンチャンプPULS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
92	年内予定	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
93	年内予定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
94	年内予定	チャンピオンレスラーPS	タイトー	価格未定	SPG	
95	年内[illegible]	ツインビーミラクル~不思議なベルの大[illegible]~	[illegible]	[illegible]	[illegible]	22
96	年内予定	Defcon5	マルチソフト	価格未定	RPG	
97	年内予定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
98	年内予定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
99	年内予定	バーチャ麻雀	マップジャパン	価格未定	TBL	
100	年内予定	バーチャリモコン(ヘリパート1)	スリーディ	価格未定	未定	
101	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
102	年内予定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
103	年内予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	価格未定	ETC	
104	年内予定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	
105	年内予定	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	
106	年内予定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
107	年内[illegible]定	Welcome House	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
108	年内予定	ギャラクシアン3	ナムコ	価格未定	STG	184
109	年内予定	新リッジレーサー(仮)	ナムコ	価格未定	RCG	184
110	[illegible]内[illegible]定	Dの食卓~コンプリートグラフィックス~	アクレイムジャパン	¥[illegible](予定)	[illegible]	
111	年内予定	デッドヒートロード	日本物産	価格未定	RCG	
112	年内予定	天地無用! (仮)	エクシングエンタテイント	価格未定	AVG	50
113	年内予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	PZG	
114	[illegible]	ディスクワールド	メディアエンターテイメン[illegible]	¥4,800([illegible]	[illegible]	
115	1月予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	価格未定	AVG	
116	2月予定	優駿伝説(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
117	冬予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
118	[illegible]	SIDEWINDER	アス[illegible]	¥5[illegible]	[illegible]	
119	冬[illegible]定	ストリートファイター ZERO	カプコン	価[illegible]定	[illegible]ACT	36
120	冬予定	スナッチャー	コナミ	価格未定	AVG	34

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
121	冬予定	実況チャンピオンレスラー	タイトー	価格未定	SPG	
122	冬予定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ	SCE	¥5,800	TBL	
123	3月予定	鉄拳2(仮)	ナムコ	価格未定	対戦ACT	
124	来春予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	140
125	来春予定	FIFAサッカー'96	EAV	価格未定	SPG	
126	来春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	AVG	
127	来春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	価格未定	ETC	
128	[illegible]	アパッチ	ガスト	価格未定	SLG	
129	年内予定	アルナムの翼(仮)	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
130	年内予定	[illegible]	ガスト	価格未定	AVG	
131	年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
132	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	¥5,980(予定)	ETC	
133	未定	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	価格未定	TBL	
134	未定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
135	未定	A.Ⅳ.EVOLUTIONグローバル	アートディンク	価格未定	SLG	
136	未定	ゲームの鉄人THE上海	サンソフト	価格未定	TBL	
137	未定	PS版ファミスタ	ナムコ	価格未定	SPG	184
138	未定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	177
139	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
140	未定	FIY(仮題)	エム・ティー・ピー	価格未定	SLG	
141	未定	3Dベースボール(仮題)	BMGビクター	価格未定	SPG	
142	未定	PS版麻雀(仮題)	ナムコ	価格未定	ETC	
143	未定	アリーナ(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
144	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	価格未定	AVG	
145	未定	行け!稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
146	未定	囲碁指南	アスク	価格未定	TBL	
147	未定	ウイングコマンダーⅢ	EAV	価格未定	STG	
148	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
149	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
150	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定	未定	
151	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
152	未定	クマのプー太郎	小学館プロダクション	価格未定	AVG	
153	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定	未定	
154	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
155	未定	The 11th Hour～The 7th GuestⅡ～	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
156	未定	ザ・ホード	BMGビクター	価格未定	SLG	
157	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
158	未定	SIMCITY2000	アートディンク	価格未定	[illegible]	
159	未定	ショックウエーブ	EAV	価格未定	STG	
160	未定	スターフライトファンタジー	タイトー	価格未定	SLG	
161	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
162	未定	SPACE2109(仮)	プロファイア	価格未定		
163	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
164	未定	ZXE-D	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
165	未定	センター試験トライアルゲームセンタ目指行く(英語版)(仮)	インサイダー	価格未定	ETC	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
166	未定	戦略将棋　至高の定跡	EAV	価格未定	TBL	
167	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
168	未定	大地の子供達　～マーセルヴァの杖～	マックスファイブ	価格未定	RPG	
169	未定	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト	[illegible]	S・RPG	18
170	未定	TOWER	オープンブック	価格未定	未定	
171	未定	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	¥5,800	未定	
172	未定	PGAツアーゴルフ	EAV	価格未定	SPG	
173	未定	デッドヒートロード	日本物産	価格未定	RCG	
174	未定	Demolition man	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
175	未定	DX人生ゲーム	タカラ	価格未定	TBL	
176	未定	闘神伝2	タカラ	価格未定	対戦ACT	14
177	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
178	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
179	未定	ハイオクタン(仮)	EAV	価格未定	RCG	
180	未定	バイオハザード	カプコン	価格未定	ETC	30
181	未定	ハイパー麻雀(仮)	アスク	価格未定	TBL	
182	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
183	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
184	未定	必殺パチンココレクション	サンソフト	価格未定	ETC	
185	未定	ビューポイント	EAV	価格未定	STG	
186	未定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	価格未定	SLG	
187	未定	ファンタジック・アドベンチャー(仮)	ジャレコ	価格未定	RPG	
188	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定		
189	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
190	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	ACT	
191	未定	Music ISLAND vol1 ピーターと狼	オラシオン	価格未定	ETC	
192	未定	Music ISLAND vol2 くるみ割り人形	オラシオン	価格未定	ETC	
193	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
194	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	AVG	
195	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
196	未定	RACE DRIVIN a GO! GO!	TWI	価格未定	RCG	
197	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	AVG	
198	未定	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	STG	
199	未定	ロードラッシュ	EAV	価格未定	RCG	
200	未定	PAL～神犬伝説～	東映ビデオ／東北新社	価格未定	RPG	200

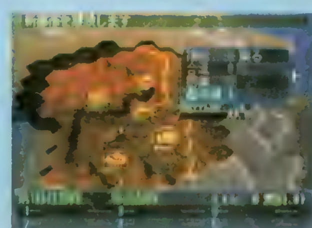
ソフト情報最終便

最新のソフト情報。まずはSCEから「戦闘国家」が発表。移動後に戦闘、さらに移動ができるなど、行動力に新しいシステムを採用した本格的戦略SLGだ。舞台は現代で、使用できる米国製やロシア製の陸海空の兵器（潜水艦まである）はポリゴンで描かれ、リアルこのうえない。思考速度などはまだ不明だが、要チェック作品。

アスミックからドッグファイトSTG「SIDEWINDER(サイドワインダー)」が発表。ドッグファイトとフライトシミュレーターの融合を目指したもので、通信対戦や発売予定のアナログジョイスティックへの対応にも期待大。

次々と独自の作品でヒットを飛ばすアートディンクからは数々の機種でおなじみの「シムシティ2000」と「AⅣグローバル」の発表が。「シム」はまだ独自の内容などは未定。「グローバル」はアメリカ版発売でのマップ等の変更・追加などを反映させたもの。自由の女神やグランドキャニオンが車窓モードに出たりするかもね。

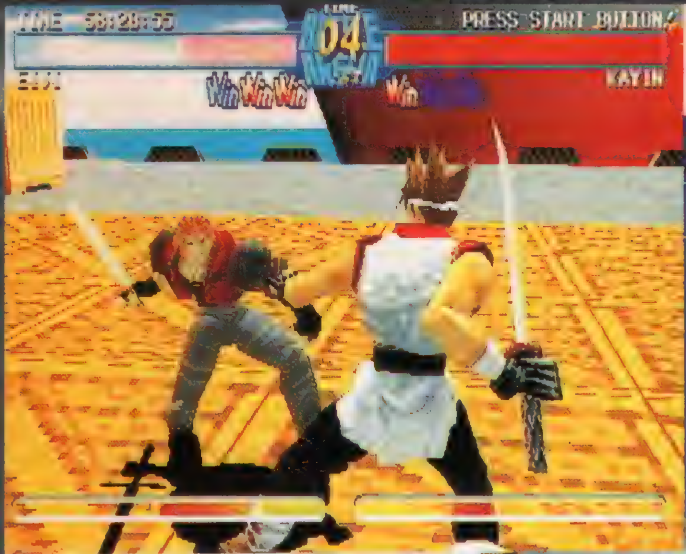
8月25日に発売予定だった「RAYMAN」が延期。現在のところ発売日は未定だが、くわしいことがわかりしだい掲載するのでよろしく！



◀「戦闘国家」。このテの作品のマニアに評価されるクオリティが十分あるようだ。



▶「サイドワインダー」。「エースコンバット」より上級層にアピールしたいそうだ。



▲「2」では新キャラを含め、使用できるキャラも11人に増えている。それに伴い新しい必殺技も追加され、より充実した内容にパワーアップ！

ＰＳ初のポリゴン格闘として登場し、記録的大ヒットを飛ばした『闘神伝』が再び帰ってきたぞ!!　「２」はアーケードでの発売も予定されていて、ＰＳ版と同時進行で開発が進められているのだ。９月15日には幕張メッセで開催されるＡＭショーで出展される予定。いち早くプレイしたい人は幕張に行こう!!　アーケード版の発売はタカラはでなく、某有名メーカーらしい。コレも楽しみだ。



▲ポリゴンがより滑らかになり、コスチュームのテクスチャーも新しくなっているのだ。キャラの顔がイラストに近くなったのもポイント！

待望の
闘神伝2
プレイヤーキャラが11人に!

今年の１月１日に発売されてから早半年。爆発的人気で話題を独占した『闘神伝』の続編が早くも登場。今回は、できたてホヤホヤの超カッコイイ最新画面と登場キャラをドバーンと大紹介!!

▼画面レイアウトが一新され、新鮮な感覚で楽しめそうだ。超期待!!





▲「2」ではライティング（太陽光など）の方向を固定することで、対戦中にカメラアングルの変化で逆光になったり、キャラの表情や腕、胸などの筋肉を浮かび上がらせることができるようになった。「2」の光と影の美しさに注目!!



「熱き戦士たち再び!!」来たる!!

画面下に謎のゲージ!! これが新システムか!?

闘神伝2

画面を見て前作を知っている人ならピンときたかも知れないけど、画面下に見慣れないゲージがあるのに注目してほしい。このゲージは、〝オーバードライブゲージ〟という名が付いているらしい。現段階では、新システム用につけられたゲージということしかわかっていない。



編集部の予想では、最近の格闘ゲームの傾向から必殺技に関するもの、あるいは攻撃力アップにつながるゲージとみている。または「闘神伝」独自の新システムの可能性もあり、とっても気になるところ。続報を待て!!

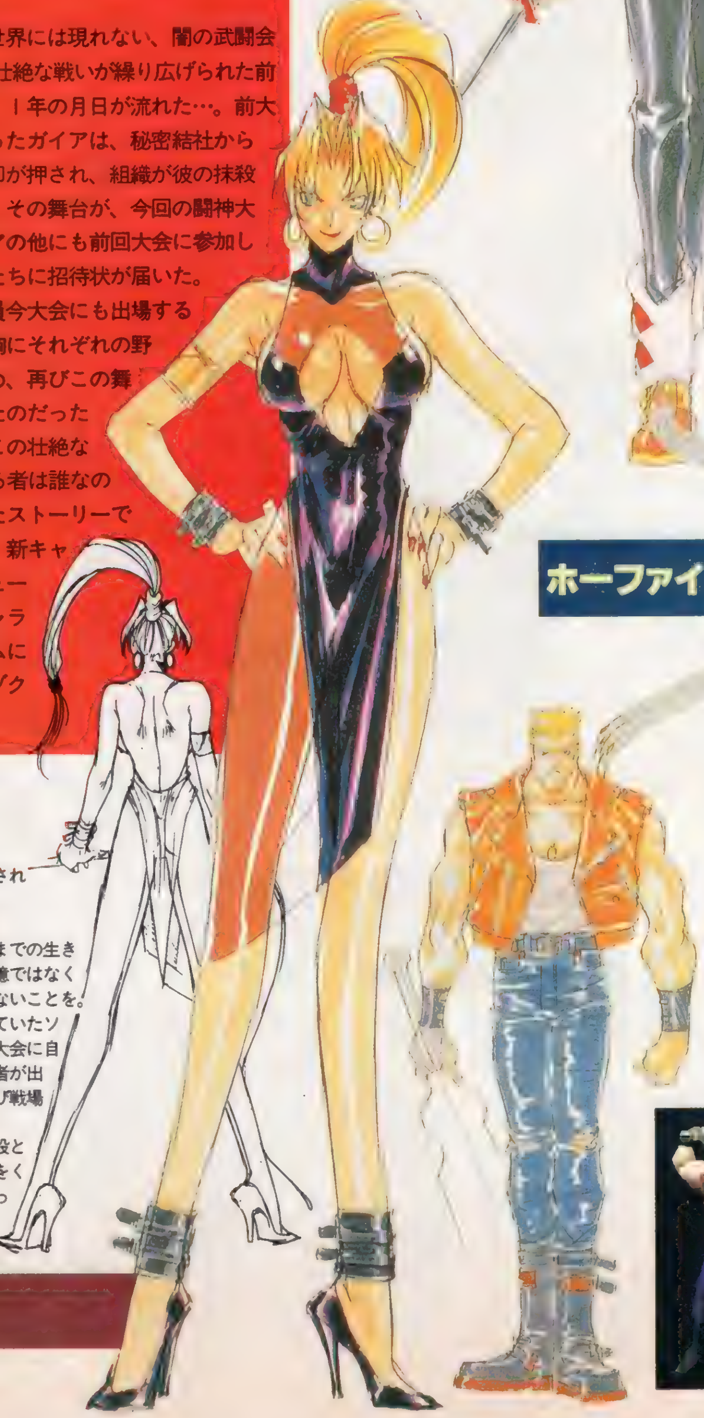
ハイパーソリッド
闘神伝2

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／タカラ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

リニューアルされた8人の戦士たち

Invitation

決して表の世界には現れない、闇の武闘会「闘神大武会」。壮絶な戦いが繰り広げられた前回の大会から、1年の月日が流れた…。前大会の主催者だったガイアは、秘密結社から裏切り者の烙印が押され、組織が彼の抹殺に乗り出した。その舞台が、今回の闘神大武会…。ガイアの他にも前回大会に参加した8人の戦士たちに招待状が届いた。戦士たちは全員今大会にも出場することを決意。胸にそれぞれの野望や目的を秘め、再びこの舞台に戻ってきたのだった…。果たしてこの壮絶なバトルを制する者は誰なのか!? といったストーリーで展開する「2」。新キャラ2人とリニューアルされたキャラのコスチュームに注目!! ゾクゾクするね。



エイジ

前大会から戻ったエイジは時折、兄と闘うリアルな夢を見た。これは、強い相手と闘っても、その先にいる兄の存在の大きさを身体で感じているのか。兄が強敵と認めたヤツが大会に出ると知り、エイジは会場へ向かう。





カイン

闘いは悲しみしか生まないと悟ったかのように、カインは自らの剣をしまった。秘密結社はカインを大会に参加させるべく、養女のナルを狙うために暗躍する。組織からの逃亡中、幸せを得るためには、闘わなければならないこともあると気づき、大会へ出場することを決意。





ホーファイ

不気味な微笑みを浮かべるホー。彼の笑顔の裏には、暗殺者として生き、幾度となく暗くて残酷な場面をくぐり抜けてきたもう一つの顔を感じさせる。そしてホーはその笑顔と共に再び帰ってきた。ホーをよく知る者は、その笑顔からこの大会の壮絶さを感じとる。なぜなら、人を殺めた数だけホーの笑顔に輝きが増すことを知っているからだ…。





ラングー

秘密結社に捕らわれていた妻子を無事救い出したラングー。敵だと思っていたガイアから大会の真意を聞き、彼の心が動いた。同じ男、そして同じ父として彼は熱くこみ上げてくる思いを無視することができなかった。怒りを闘志に変え、死闘が待つ大会へラングーは向かうのだった。

前作のTシャツから、星条旗をあしらったかっこいいジャケットにチェンジ!

自分の記憶を操作されていたことを知ったソフィアは、絶望感に浸っていた。今までの生き方が全て、自分の記憶ではなく操られた記録に過ぎないことを。深い悲しみに襲われていたソフィアだが、今度の大会に自分と同じ境遇を持つ者が出場すること知り、再び戦場へ帰ってきた…。

コスチュームが一段と色っぽくなり、男心をくすぐるデザインになっているのだ。シースルーに期待大!

ソフィア





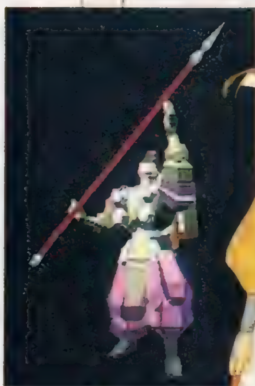
デューク

宿敵との決着を果たしたデュークは、城へ戻り騎士としての鍛錬を積んでいた。そんな彼のもとに、一通の招待状が届いた。もちろん武闘大会への招待だ。差出人の名前を見てデュークが驚く。差出人の名は「ウラヌス…」。何者なのか!?



ガイアが実の父であると知ったエリス。父に対しては、不思議と懐かしさも憎しみも感じてはいなかった。あの闘いから1年、彼女のもとにもまた招待状が届いた。父ガイアが、組織の裏切り者として秘密結社に狙われていることも同時に知る。父に対する特別な感情はない…と思っていつつエリスは父を助けるため、大会に参加することを決意した。

エリス





モンド

隠密指令を受け、秘密結社の情報を持ち帰ったモンド。その情報をもとに依頼主が結社に攻撃を仕掛けようとした矢先、モンドのもとに招待状が届いた。依頼主は結社の報復手段と判断し、大会に出ぬようモンドを説得するが、彼はそれを無視して無断で会場へ向かった。その背中には隠密としてではなく、戦士の影が漂っていた。

新たに加わった元ボス!



ガイア

前作でボスとして登場したガイアが鎧を脱ぎ、自らの肉体を鍛え上げて使用キャラとして登場。外見がガラッと変わってしまったから、新キャラだと思った人もいるんじゃないかな。ここまで外面が変わると、通常技や必殺技も一新しているかもね。どんな動きをするのか楽しみだ。

新・女のコ

ソフィア、エリスに続いて女のコキャラが新しく追加される。今回は彼女のイラストを見せることはできないが、開発中のまだ加工していないデモ写真を紹介。彼女の武器はトンファーで、髪が長く帽子を逆さにかぶっているぞ。







謎のカマ男

大きな鎌を片手に持った怪しい男。コイツも今回新たに加わった新キャラだ。隣の女の子キャラ同様、今回はイラストの紹介はできない。名前もまだナイショ。続報を期待して待っていてほしい!!

そして謎の2戦士…

イラスト／ことぶきつかさ



迫力満点のシューティングバトルがドラマチックに展開!

ガンを片手にテロリストどもをぶちのめせ!!

銃を撃ちまくる快感が味わえる3Dガンシューティングが、SCEから新登場！　時は西暦2055年、戦闘ロボットを使用した過激なテロ活動に対応するために、強力な武装をもつ戦闘集団が組織された。プレイヤーはこの対テロ特別組織“機甲機動隊”の一員となって、テロリストの戦闘ロボットを相手に大暴れするのだ。

このゲームに登場するメカやキャラクターは、「アップルシード」、「攻殻機動隊」、「ドミニオン」といった人気コミックの作者であり、ハードなメカや近未来世界の描写では右にでる者のない、士郎正宗氏がデザインしている。ステージ中では、ポリゴンで描かれたこれらのメカが迫力いっぱいに襲いかかってくる。背景もすべてポリゴンで描かれているので、高所からの降下や、建造物の破壊といった部分で、立体的な演出が見られそうだ。オープニングやステージ間には、ムービーによるアニメビジュアルも用意されている。士郎正宗氏はアニメの演出でも高い評価を受けているだけに、こちらのほうもかなり期待がもてる。

近未来が舞台のガンシューティングだ!



▲鉄橋に集結した敵の中に突入！　PSのポリゴン表示なら、こういったシーンもスピード感たっぷりに描ける。



▲銃を乱射して敵を破壊する、理屈抜きの爽快さが、このゲームのコンセプト。



▲2P同時プレイも可能で、アーケードのガンSTGなみの迫力が楽しめそう。できるだけ大きなモニターでプレイしたい。



▲左上に表示された顔グラフィックに注目。ボス戦などでは、このように仲間からの通信が入るといった演出もあるのだ。

別売りの銃が使える!

マウスでのプレイにも対応しているが、やはりこういうタイプのゲームは、銃でプレイするのがいちばん。コナミから専用のガンコントローラが発売されるので、これを使えば気分もバッチリ盛り上がるだろう。ちなみに「ホーンドアウル」以外に、この銃に対応したソフトがでるかどうかは未定。しかし、銃の発売元コナミからはソフトが出ない方がふしぎだよね。





キャラデザインは士郎正宗氏だ!!



リョウ

▶プレイヤーキャラ。機甲機動隊の隊員には、各個に高い戦闘力と、指揮系統によらない独立した行動力が要求されている。

ケイト

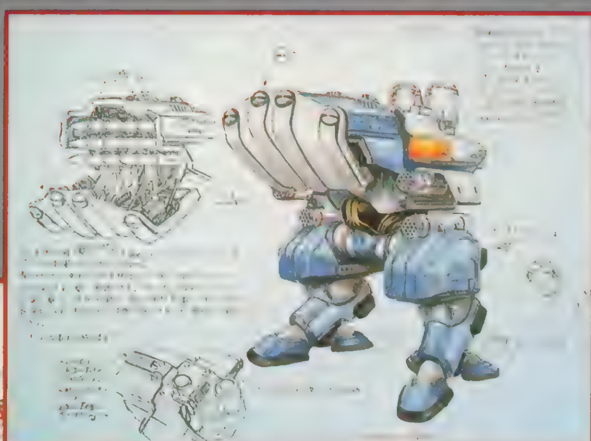
▶NPC。チームの一員として、後方からの情報支援をつとめるようだ。ストーリーにはどう関わってくるのか?

マルコ

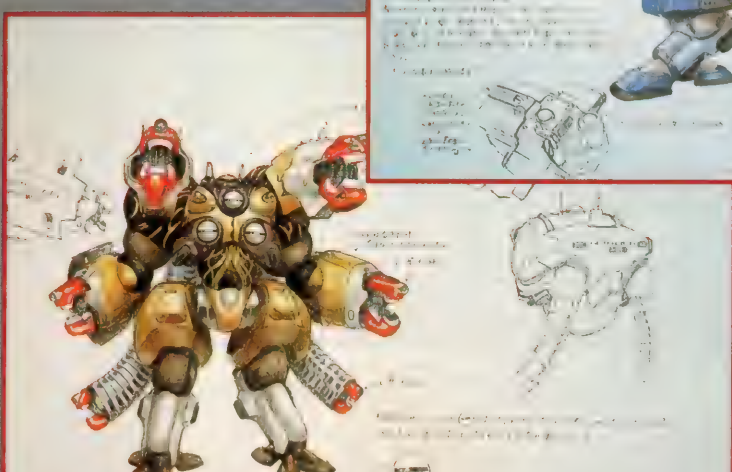
▶もう一人のプレイヤーキャラ。彼らは、高機能装甲服に身を包んで戦う。その高い戦闘力ゆえに壊し屋と呼ばれることも。

細部にまで凝りまくった緻密なメカ設定がイカス!!

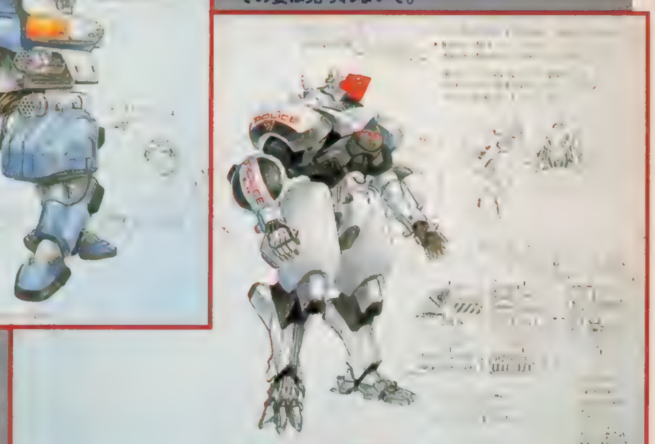
▶長距離攻撃用の大型メカ"ギガス"。メインブロックが大きく口を開けると、その中には破壊力バツグンのミサイルが満載されている。口を開けたところを攻撃すると、中のミサイルが誘爆するといった説明書きがある。



▼複数の腕にレーザーメスを装備した、近・中距離戦用ロボット"オルトロス"。中ボスクラスの敵か? それぞれのメカの設定には外観だけでなく、細部の動きや登場時の演出などについても描き込まれているのだ。



▼高機能装甲服、通称"ヘラクレス"。プレイヤーたち機甲機動隊の隊員は、これに身を包んで戦う。全高3メートルほどのパワードスーツで、腕には円盤型の盾を装備。ステージ間のデモなどでしか、その姿は見られないぞ。



ホーンドアウル

HORNEDOWL

●ジャンル/ガンSTG●メーカー ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日/年末予定●価格/未定
●対応周辺機器 ガンコントローラ、マウス●多人数プレイ/可(2人)

PS100万ユーザー悲願達成!!
第4次スーパーロボット大戦

本誌移植希望ソフト総合第1位の『スーパーロボット大戦』シリーズが、ついに登場!
それも、シリーズ最高の人気を誇る『第4次』が、「S」の称号を冠してパワーアップ!
まさに究極の進化を遂げて、今プレイステーションでよみがえる!
これこそが、『第4次スーパーロボット大戦』の本当の姿だ!

ただの移植のわけがない!
Sならではの新要素!!

壱 豪華声優陣による キャラクターボイスの採用!!

[illegible]が、万丈が、あの決めセリフを叫ぶ! 夢にまで見たオールスターキャストによる超贅沢なボイスの数々! 出演する声優たちは、もちろんお馴染みあの人、この人…。声優界を代表する大御所中の大御所30人が今、一同に集う! これぞまさしく、前代未聞のキャスティングだ!

弐 新シナリオ追加! 総シナリオ数は70+α

あのSFC版ですら70本に及んだシナリオに、新たに「S」だけの新シナリオが追加される! この新シナリオの追加により、分かりにくかった「スーパーロボット大戦」の謎が、より明確になっているのだ。もはやこれを遊ばずして、「スーパーロボット大戦」は語れない!

参 新デモも登場!! デモビジュアルのパワーアップ

ロボットファンが熱狂した美しいデモシーンが、さらにパワーアップする! 新たに追加される合体、変形、発進シーンの数々が、また再びファンに熱い感動を与えてくれるハズだ。そしてさらに、PS版では、なんと「CGによるデモシーン」も追加されるのだ!

四 サウンドも完ペキ! 主題歌、BGMの強化

PSの音源を使用することで、さらに原曲に近い雰囲気のBGMが楽しめるようになった! これなら、サウンド面においても、すべてのファンが納得できる完全版となれるだろう! しかもPS版では、「あっと驚くあの曲」も採用されているらしいのだ! …果たしてその曲とは!?

これがSのパッケージイラストだ!



Sの称号がきらめき輝く! これはもはやシリーズ最新作か?

懐かしのロボットたちが、作品を越え、時代を越えて一同に集い、ドラマティックな戦いを演じる超人気SLG、『スーパーロボット大戦』シリーズ。その完結編といわれる『第4次』が、究極のパワーアップを遂げてPSに登場! これぞまさしく『第4次スーパーロボット大戦・完全版』だ! タイトルの「S」の称号は、伊達じゃない!

第4次スーパーロボット大戦S

●ジャンル/シミュレーションRPG●メーカー/バンプレスト
●発売日/未定●価格/未定
●対応周辺機器/メモリーカード(必要)、他未定●多人数プレイ/未定

移植決定!!



●今回の発表で判明した「S」登場確定原作タイトル
とその主人公級キャラ声優一覧●
（声優は原作放映時の配役／敬称略。ゲーム版はまだ未発表）

機動戦士ガンダムシリーズ	アムロ・レイ	古谷徹
	カミーユ・ビダン	飛田展男
無敵鋼人ダイターン3	破嵐万丈	鈴置洋孝
マジンガーZシリーズ	兜光児	石丸博也
	剣鉄也	野田圭一
ゲッターロボ	流竜馬	神谷明
	神隼人	キートン山田
	車弁慶	八奈見乗児
闘将ダイモス	竜崎一矢	神谷明
勇者ライディーン	ひびき洸	神谷明
無敵超人ザンボット3	神勝平	大山のぶ代
	神北恵子	白石冬美
	神江宇宙太	森功至
超獣機神ダンクーガ	藤原忍	矢尾一樹
	結城沙羅	山本百合子
	式部雅人	中原茂
	司馬亮	塩沢兼人
魔装機神サイバスター	マサキ・アンドー	？

※この他に「第4次」にはオリジナルの主人公キャラが存在する。これが「S」に登場し、しゃべる場合、男4人女4人、計8人の声優さんが必要。

●現時点では未発表となっている
SFC版「第4次」登場原作シリーズ●
（声優は原作放映時の配役／敬称略。ゲーム版はまだ未発表）

聖戦士ダンバイン	ショウ・ザマ	中原茂
重戦機エルガイム	ダバ・マイロード	平松広和
機動戦士ガンダムZZ	ジュドー・アーシタ	矢尾一樹
機動戦士ガンダムF91	シーブック・アノー	辻谷耕史
機動戦士ガンダム0080	クリスチーナ・マッケンジー	林原めぐみ
	バーナード・ワイズマン	辻谷耕史
機動戦士ガンダム0083	コウ・ウラキ	堀川亮
UFOロボグレンダイザー	デューク・フリード	富山敬
超電磁ロボコンバトラーV	葵豹馬	三ツ矢裕二
	浪花十三	キートン山田
	西川大作	たてかべ和也
	南原ちずる	上田みゆき
	北小介	千々松幸子
戦国魔人ゴーショーグン	北条真吾	鈴置洋行
	キリー・ギャグレイ	田中秀幸
	レミー島田	小山奈美

はたして、ゲーム版の声優はどうなるのか!?
続報を待て!

第4次（たい）スーパーロボット大戦（せん）S
SUPER ROBOT WARS Ⅳ SCRAMBLE

PS版ではどう変わるのか!?
Sでの新要素を徹底チェック!!

ついに移植が決定した『第４次スーパーロボット大戦』。システム的には、マルチシナリオや主人公作成なども含め、SFC版を完全移植。これに、PSならではの新要素をぎっちり詰め込んだ、「完全版」としての登場だ。今回は、その新要素について、予測も交えながら検証してみよう。これを読みながら、自分でもあれこれと予測してみると楽しいぞ。



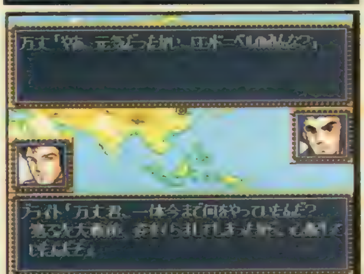
1　声優によるボイス

今の所、30人に及ぶ超豪華声優陣が出演することが分かっているが、具体的にどのキャラが、どの程度しゃべってくれるのかはまだ謎だ。しかし、さすがに登場するキャラ全員をしゃべらせるには、声優30人ではあまりにも少なすぎる。どうやら、声が入るのは各アニメの主人公クラスのキャラに絞られそうだね。また、ゲーム全体のテンポが犠牲にされないように、マップ間での長いイベントはテキストだけになると考えるのが妥当だ。

そして、いちばん気になる「オリジナル主人公」の声なんだけど、これが現在まったくの謎。まぁ、あれこれ想像できる余地を与えられたと思って、逆に楽しんでしまおう。それにしても、各アニメの主人公たちの声優を思い浮かべてみると、出てくる名前は大御所ばかり。これはゲーム業界始まって以来の、超豪華キャストになりそうだ。

▼戦闘中、主人公キャラのセリフが聞ける！





▲イベントではどうなる？ ちなみにこの２人は同じ声

3　ビジュアルの強化

ゲッターロボの合体や、マジンガーZの発進など、SDを越えたSDでファンを大熱狂させたデモシーン。これらがPSという新世代機のスペック上で、いったいどのようなパワーアップを見せてくれるのか？ 元のSFC版ですら申し分のないクオリティを持っていただけに、そのスゴさはまさに想像を絶しているに違いない。さらに、新しい合体・変形シーンや、PSならではのCGによるデモシーンも追加されているらしいので、楽しみはますます増加されているぞ。



▲ゲッターロボの合体シーン。SFCでもこのクオリティ！！ これがPSになったら、どんな画面になるのか!?

2　新シナリオ追加

今回移植される「第４次」は、実は「スーパーロボット大戦」シリーズの完結編にあたる。そのため、過去のシリーズを遊んでいないと、ストーリー的に少し分かりにくい部分があったのだ。今回追加される新シナリオは、PS版で初めて遊ぶ人のため、この部分を埋めてくれる役割を果たしていると予想される。しかし、まったく新しいエピソードが追加されている可能性も捨てきれない。いずれにしても、基本的なストーリーラインは変わらないようだぞ。



[illegible]

4　サウンドの強化

PSの音源を使用することでSFC版より、はるかにクオリティの高いBGMが期待できる「S」。とりあえず、SFC版でもお馴染みの「サウンドモード」も、きちんと搭載されているようだ。ますますオリジナルの雰囲気に近くなったサウンドの数々が、ロボットファンに熱い感動を与えてくれるだろう。また、「あっと驚くあの曲」が追加されているとのことだが、具体的にどんな曲かはまだ謎に包まれている。SFC版で大好評だった「カラオケモード」がどうなっているかも気になる所だね。



▲SFC版で大好評を博したカラオケモード。ついゲームを忘れて熱唱した人も多いのでは？　さて、PS版では？

イラスト／石川賢・Isamu Imakake　FINISH／Ritsuko Utagawa・ARTMIC　画面はSFC版のものです

スーパーロボット大戦シリーズとは？

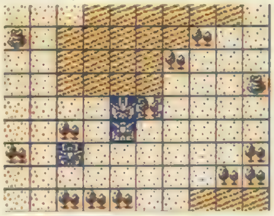
「スーパーロボット大戦」シリーズ初心者のため、過去のシリーズをまとめて紹介。これらはストーリー上すべてつながっているので、遊んでおくと「第４次〜S」がさらに楽しめるぞ。特に「第３次」と「ＥＸ」は是非プレイしておきたい！



GB スーパーロボット大戦

シリーズ原点！

ゲームボーイで登場した第１作は、SLG 色が非常に濃く、ストーリー性は低い。また、登場キャラもガンダム、マジンガー、ゲッターの各シリーズだけに絞られ、ロボット自体に人格が与えられていた。２Ｐ対戦も可能。



FC 第2次スーパーロボット大戦

壮大な物語の幕開け！

ロボットにパイロットが搭乗するようになり、アニメファンの感情移入度が増大。シナリオは１本道だが、ドラマティックなストーリー展開と、こだわり抜いたキャラクターたちの魅力が話題を呼び、ファンが急増した。

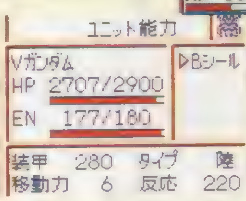


GB 第2次スーパーロボット大戦G

最新キャラ登場の、真・『第２次』

FC版「第２次」のリメイク。発売時期で言えば、もっとも新しい作品。「第２次」のストーリーに分岐が与えられ、「Vガンダム」、「Gガンダム」のキャラクターが追加された。PS版の「第４次〜S」が「第４次」の完全版なら、この「第２次〜G」は、「第２次」の完全版となる。スーパーゲームボーイにも対応しているので遊びやすい。





◀▲システムは「第３次」と「第４次」の中間。シリーズ初、生身でロボットを倒す東方不敗先生に話題集中

SFC 第3次スーパーロボット大戦

人気を不動の物にした第３弾！

本当の「スーパーロボット大戦」神話はここから始まる。ダイターン３、コンバトラーＶ、ライディーンなど、登場ロボットが大増量し、超リアルなキャラ描写がアニメファンの心を完全に虜にしてしまった。ロボットの改造やパイロットの乗り換えも可能になり、戦略性もさらに深まっている。さらに、マルチシナリオによるダイナミックなストーリー展開は、まさに圧巻だった。

▼超美しいグラフィックも、魅力の１つ。

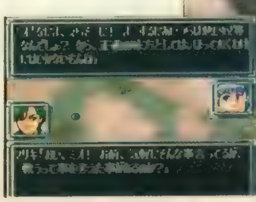


SFC スーパーロボット大戦EX

地底世界を舞台にした番外編！

舞台をラ・ギアスという地底世界に移した番外編。主人公を、オリジナルの３人から選択でき、それぞれ別の立場から同じストーリーを追うという画期的な形を取っている。互いに取った行動がストーリーに干渉し合うという ISS システムにより、何度でも楽しむことが可能。このシリーズから、「ダンバイン」と「ゴーショーグン」が追加。



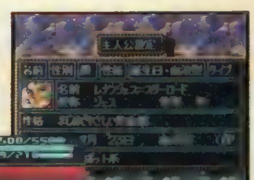


◀▲オリジナルキャラの魅力が爆発していた外伝。ここから武器の改造も可能になった

SFC 第4次スーパーロボット大戦

歴史に名を残すシリーズ完結編！

オリジナル主人公とロボットの作成や、アイテム制の導入など、考えうる限りの新しい要素をぎっちり詰め込んだシリーズ完結編。戦略性、戦術性、キャラクター性、ストーリー性、そのすべてにおいて、まさしく最大最強の出来。このシリーズで、「エルガイム」、「ダンクーガ」、「ザンボット３」などが追加され、登場キャラも最大。





◀▲もうコレ以上は考えられない。SFC のゲーム史上、まさに歴史に残る傑作として、その名を残した



大人気のキャラたちがRPGで大活躍!!

アーケード最新作の移植に続いて、今度のPS版『ツインビー』は、RPGになって登場!! ラジオドラマの世界観をもとに、あの人気キャラクターたちが総出演で活躍するのだ。もちろん、乗り物に乗って戦う戦闘シーンや、ベルパワーアップなど、『ツインビー』の設定を生かしたシステムもいろいろ。これは絶対に目がはなせないぞ!







ツインビーミラクル

～不思議なベルの大陸～

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ　不可

ツインビーミラクル
～不思議なベルの大陸～



悪のロボット軍団"ダークアーミー"と対決だ!

「ツインビーミラクル」の冒険の舞台になるのは、どんぶり島のはるか東にあるパエリア大陸。この大陸に異常なエネルギーを感知したシナモン博士が、ライト、パステル、ミントのツインビーチームを調査に向かわせるところからストーリーは始まる。到着したパエリア大陸は、謎の雲におおわれており、そこから発生した竜巻に巻きこまれた３人は、バラバラに吹き飛ばされてしまうのだ！ ミルという少年に助けられたライトは、仲間を探しながら、この雲を発生させたロボット軍団〝ダークアーミー〟と戦っていくのだ。

ローラ

▶小さなパン屋を経営している、明るく、ハキハキした性格の女の子。襲ってきたダークアーミーに、店を壊されてしまう。



ミル

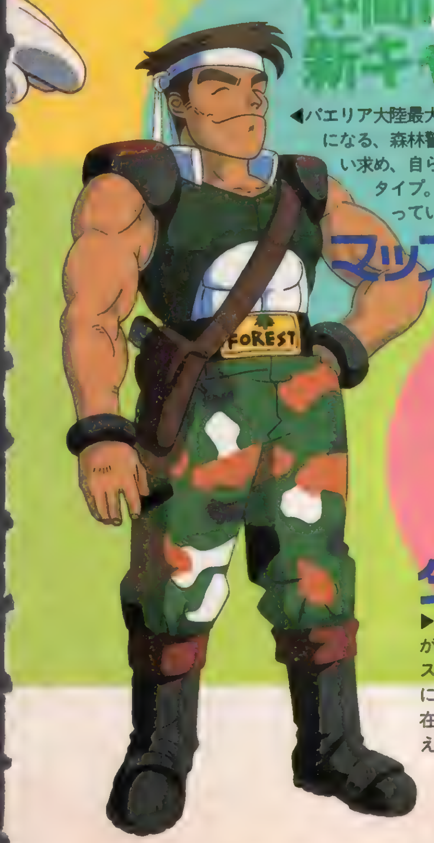
▼ポーテ島という小さな島に住んでいる、墜落したライトを助けてくれた少年。気弱な性格だが、この大陸に伝わる勇者の伝説に詳しい。最初に仲間になるキャラクターだ。



仲間になる4人の新キャラを紹介

マッスル

◀パエリア大陸最大の都市、ヨークで出会うことになる、森林警備隊の隊長。男のロマンを追い求め、自ら危険に飛び込んでいくようなタイプ。逆境パンチという必殺技を持っているのだ。



タフーン

▶ちょっとしたショックで性格が変わってしまう（?）高性能スパイロボ。すんなりとは仲間になりそうにないなぞめいた存在。相棒にロボット犬ポチを従える。



『ツインビー』ならではのPOPで楽しいRPGだ！

パステルカラーの美しいマップ

マップ画面は、オーソドックスな見おろし型。フィールドと町などで画面が切り替わるタイプのマップだ。町の中などは、このとおり「ツインビー」のイメージどおり、カラフルな雰囲気に仕上がっていて、とてもイイ感じだぞ。洞窟の中なんかも、とてもキレイなグラフィックで描かれているのだ。



▲にぎやかな港町もこのとおり。何かのお店らしい建物もいくつか見られる。



▲ポーテ島にあるポーテ山を登っている、ライトとパステル。空がキレイだ。



▶遺跡らしい場所には、大きな壁画が。この奥には、何が待っているのかな？

ビジュアルもバッチリ

オープニングのほか、イベントの合間に入るアイキャッチでもビジュアルシーンが見られるかも。アニメーションいっぱいの、楽しいビジュアルになりそう。



▲永遠の悪役としておなじみ、ワルモン博士も大活躍？！



▲これもオープニングの１シーン。ウインビーでＧＯ！

仲間キャラは専用の乗り物で移動＆戦闘！

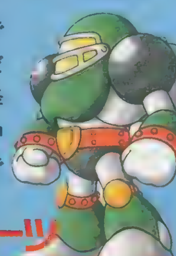


ライト、パステル、ミントの３人がツインビー、ウインビー、グインビーに乗るのはもちろんのこと、ほかの仲間キャラにもそれぞれ専用マシンがある。乗り物に乗れば、移動や戦闘で有利になるのはもちろんだけど、洞窟や町の中では降りないといけないのだ。仲間の乗り物は町の改造屋でパワーアップできるぞ。



ミルのジェット

▲ミルがお父さんから借りた、小型のジェット機だ。



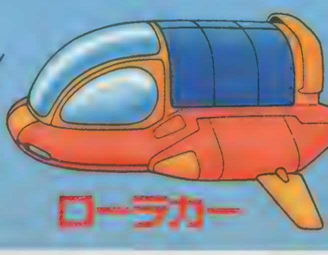
マッスルスーツ

▶マッスルのキャラにぴったりの、パワードスーツ型の乗り物。

ポチ

◀タフーンの乗り物というよりは、相棒のロボット犬。状況に応じて、さまざまに変形するのだ。





ローラカー

◀ローラの、乗り物。空も飛べるし、後ろからミサイルなんかも出てくる。

母船ビッグビーが新登場

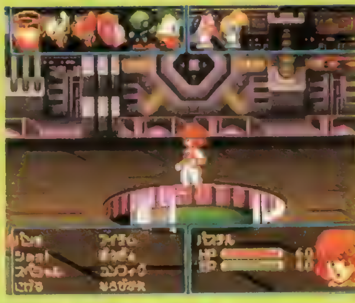
ビッグビーは、上空に待機していてツインビーたちをサポートしてくれる母船だ。中にはシナモン博士やマドカたちが待っていて、回復やアドバイスなど、ゲーム進行の手助けをしてくれるのだ。ツインビーたちのパワーアップも、この中でおこなわれるぞ。



▲全体マップ上で、これまでいった場所へイッキに移動することもできる。

アニメーション&しゃべりまくりの戦闘シーン

戦闘シーンは、敵味方ともしゃべりまくり、動きまくりのかなり楽しいものになりそう。キャラクターごとの攻撃パターンも豊富だし、声は声優さんたちが担当しているから、イメージもバッチリ。ロボット軍団のザコキャラたちは、このとおりけっこうヘンなヤツがそろっている。将軍ロボというボスもいるぞ。



◀生身で戦うこともできる。パステルはどんな攻撃を見せてくれるのかな?



▲敵味方のメンバーは、画面の上にならんで表示されているぞ。

▼攻撃する相手を選んだら、敵のところまで突っ込んでいって……。



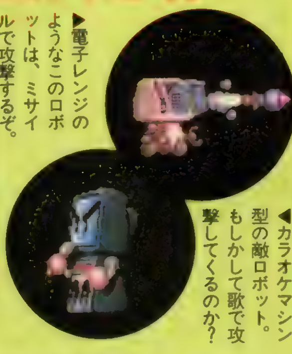


▲巨大なハンマーで、エイッと一撃。SFCの「レインボーベル〜」のときと同じ攻撃だ。

敵の攻撃パターンもユカイだぞ!



▲ナックラーNの体当たり攻撃! ダメージを受けるとツインビーが壊れちゃうこともあるぞ。



◀電子レンジのようなこのロボットは、ミサイルで攻撃するぞ。

◀カラオケマシン型の敵ロボット。もしかして歌で攻撃してくるのか?



◀コブタ型のロボットは、鼻息で攻撃!? このように、敵の攻撃もすべてアニメーションするのだ。

ベルの力でツインビーが変形パワーアップ!!

仲間キャラの乗り物は、改造屋でお金を払ってパワーアップするが、ツインビー、ウインビー、グインビーだけは、ビッグビーの中で改造する。戦闘によって手に入るベルを集めて、エンジンやボディなどのパーツごとにパワーアップするのだ。

そして、冒険の中で見つけた特殊なベルを使えば、ツインビーがさまざまな姿に変形! 攻撃方法も変化するので、さらに戦闘のバリエーションが広がるぞ。



▲これが改造シーンの画面。これからどんな改造をするかを決定するのだ。



カプセルの中で

どわっと光れば



完成!

ドラゴンツインビー!

爆熱スクープ
緊急キャッチ!!



G

天空を裂き、させる超絶





ギャラクシーファイト
~ユニバーサルウォリアーズ~

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／サンソフト
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機種／未定●多人数プレイ／可(2人)



GF

ギャラクシーファイト

ぷれーすてーしょんになるのだー



大地を震撼特級バトル!!

Ready Go!



'95年1月にNEO・GEOに登場した「ギャラクシーファイト」が、ついにPSに移植決定!! この作品は、大宇宙に浮かぶ惑星を舞台にして、8人の個性豊かなキャラクターたちが激闘を繰り広げる対戦格闘ACT。スピーディーで白熱したバトルが、もうすぐPSでも楽しめる!!



魅力満点！　これが『ギャラクシーファイト』だ!!

サンソフトが贈る個性派対戦ACT

本作のシステム面での最大の特徴は、戦闘フィールドが左右に無限に広がっている点だ。このため、画面の隅に追い込まれて動けなくなる、なんてことはなくなった。また、ボタン操作も弱攻撃、中攻撃、強攻撃の３種類だけとなっていて、初心者でも簡単に操作することができる。各キャラの必殺技もかなり派手なものが揃っており、スピード感と壮快感のあふれる対戦が楽しめるのだ！　加えてＰＳ版では、さらなる改良も施されるという。格闘ファンは、首を長くして発売日を待て!!

▼口から炎を吐くギュンター。このように各キャラの性格にあわせて、多彩な必殺技がそれぞれ大量に用意されている。





◀必殺技の派手な表現や、美しい背景グラフィックなどの、演出も充実している



◀迫力あるオープニング・デモ画面も、ぜひＰＳに完全移植してほしいところだ。



▲左右方向の無限スクロールとダッシュ攻撃を組み合わせることで、多種多様な戦略を駆使した対戦が楽しめるのだ。

銀河を揺るがすギャラクシーファイターたちの大迫力バトル



本作でプレイヤーが操作できるキャラは全部で８人。人間タイプだけでなくロボットや怪獣など、いずれも強烈な個性を持つ面々ばかりだ。キャラを表示するアニメーションパターンも大量に用意されており、華麗な動きを堪能できるぞ！



◀格闘ゲームではおなじみの挑発ポーズも、各キャラの性格にピッタリとハマッている。



▲デモシーンのセリフも、キャラの個性が感じられる。

ロルフ

ブースターとブラスターを内蔵した特殊スーツに身を包み、星々を巡って戦う冒険家。ロケット噴射を使って空中を舞う姿がカッコイイぞ！



▶急上昇して相手を打ち落とす、プラネット・ブレイカー。

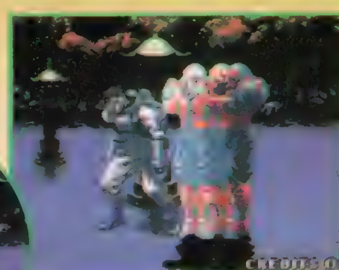


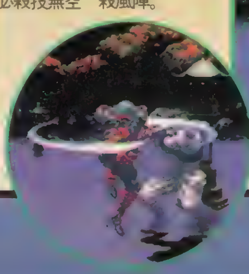
▲強攻撃ボタンを押すと、ブースターで加速しながら激しい攻撃を繰り出すのだ！

カズマ

黒装束と覆面で姿を隠し、風のごとく相手に迫る宇宙忍者。ここぞというときには腕部ユニットに忍ばせた剣を振りかざす、なかなかシブいキャラだ。

▼高速で回転しながら剣で相手を切り裂くというカズマの必殺技無空　殺風陣。





◀分身して相手に襲いかかる疾風回身　裂斬殺は、さすがは忍者と思わせる必殺技だ。

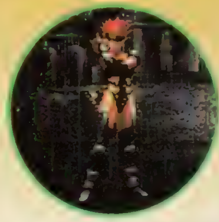
※画面写真はNEO・GEO版のものです。

ジュリ

逆立った髪の毛と、スラリと伸びた脚線美がセクシーな女宇宙盗賊。素早い動きのなかから繰り出す強烈な足技で、相手をノックアウトするぞ！



◀足を使った華麗な技の数々が、ジュリの醍醐味だ。



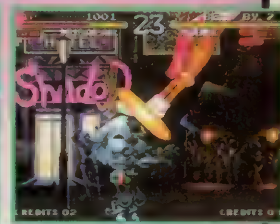
▲勝ち気な性格を感じさせる勝利のポーズも美しい。

ルーミ

大自然の中で育った、元気いっぱいの少女ルーミ。彼女のオーバーアクションな動きと舌っ足らずなおしゃべりは、一度見たならもうメロメロだ！



▶ルーミの技は、見ているだけで楽しいものばかりだ。



▲空中からダイビングする必殺技、ローリング・ボンバー。

アルバン

滅亡する惑星から、ただひとり生き延びた美形の王子様。魔法使いだけあって、魔法による必殺技を使う。頭から生えた1本の角が、大いに目を引く。



▲飛び道具による遠距離攻撃が、アルバンの基本戦法だ。



◀オーラを身にまとって戦うという必殺技、スーパーアルバン。

ギュンター

未開だが平和な惑星から、戦いを求めて旅立った偉大な戦士。他を圧倒する巨大な身体を持ち、口から火を吐くその姿は、まさに〝怪獣〟そのものだ。



▶なんといっても、強力なパワーがギュンターの武器だ。



▲その巨体で体当たりする必殺技、ブル・ダッシュの破壊力は絶大。

ゴールデンドーン

過去の記憶をすべて失い宇宙をさ迷う男、ゴールデン・ドーン。相手に突進して投げ技を決めるという、トリッキーな動きで相手を苦しめる。



▼とにかく、投げ技が多いキャラだ。



▶必殺技は、相手に突進するものばかり。

ムサファー

軍事帝国ファキールによって作られた、新型格闘ロボットのプロトタイプ。メカならではの奇妙な動きが相手を惑わせる、不気味なキャラだ。



▲腕から発射される飛び道具ムサファーミサイルは、なかなか有効な必殺技だ。



▼鉄柱のような両腕を相手に繰り出すムサファーパンチは、高い破壊力を持っている。

迎え撃つ敵ボスも個性的!!

プレイヤーキャラに負けず劣らずユニークなのが、本作のボスキャラたちだ。なかでも、対ＣＯＭ戦の途中で登場する２人（？）の中ボスたちは、思わず笑ってしまうほど愉快なキャラとなっているのだ。

もちろん、対ＣＯＭ戦の最後には強力なラスボスが登場するほか、隠れキャラも存在している。ＰＳ版では、これらのキャラも使用可能だとうれしいよね！

ボーナスくん



◀対ＣＯＭ戦の4人目を倒すと登場する。チョークのような身体に似合わず、表情は豊かだ。

ヤコブ



▶対ＣＯＭ戦で、ラスボスの前に出現。かわいい姿に油断していると、突然同キャラに変身する！



カプコン発リアルタイムサバイバ

バイオハザ

迷い込んだ館は恐るべき魔物たちの巣窟だった……。目的は「戦うこと」ではない。
この悪夢のような空間から「生きて脱出すること」。ただそれだけだ!!

謎の洋館から「脱出」せよ！

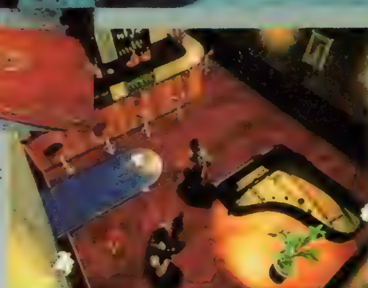


▶洋館の中。どうもちょっと見た感じ、荒れている印象はない。ということは、ここには誰かがいるということか？

格闘対戦ＡＣＴの大御所カプコンが放つ、初の３Ｄポリゴンソフト。それが、この「バイオハザード」だ。ジャンルは対戦格闘ＡＣＴではなく、リアルタイムＡＶＧ。アメリカ中西部の小都市ラクーンシティで頻発する猟奇殺人事件を解決するために謎の洋館に潜入した特殊部隊Ｓ.Ｔ.Ａ.Ｒ.Ｓの隊員たちが、真の恐怖に直面するという本格的なホラー・ストーリーなのだ。キミは、この恐怖の館から無事生きて還ることができるか？

戦慄のサバイバルホラー

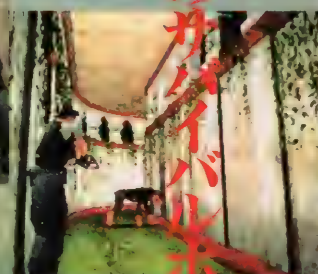




▲▶さまざまな視点から状況を確認することができる。少なくとも、自分の周囲くらいは常に安全を確保したい。



◀敵は予想もしないところから突然襲ってくる。とっさの反応が遅れたなら、もう命はない。

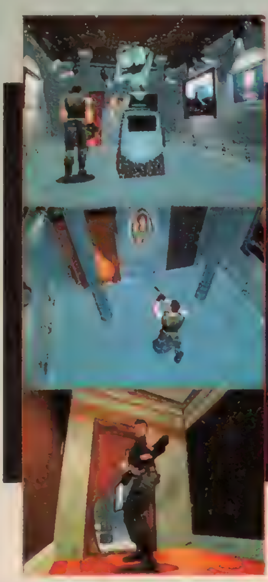


▶回廊での戦い。屋敷の中にはこんな場所もあるのだ。もしかすると屋外にも？



敵はゾンビ？

このゲームでは、敵の多くはゾンビなのだが、左のイラストを見てほしい。同じポーズを取っていながら、左側のキャラはゾンビとはちょっと違うように見えないか？



視点自動切り替えなのだ

ゲームの内容は、不気味な洋館の中を探索するリアルタイム３Ｄポリゴン・ホラー。当然、廊下の曲がり角の向こう側や、家具の裏側等の直接は見えない部分にもアイテムやトリックが隠されていたり、モンスターが隠れていたりするのだ。

そんな時に頼りになるのが、視点自動切り替え機能。プレイヤーがいちいち切り替えなくても、自動的に最もプレイしやすい視点で画面を表示してくれるのだ。特にリアルタイムで進行するモンスターとの戦闘ではありがたい機能だ。

バイオハザード

●ジャンル／サバイバルホラー●メーカー／カプコン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ルホラー!!

ード

BIOHAZARD

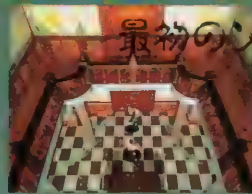
アメリカ中西部の一都市「ラクーンシティ」。森と湖に囲まれた、美しい工業都市は今、奇怪な事件のうわさで持ちきりだった。深夜、十人前後のグループで民家を襲い家人をみな喰い殺すという恐るべき猟奇殺人事件がここ数日頻発しているのだ。

ある朝、その犯人グループが潜伏しているアジトを発見したという情報を得たS.T.A.R.S.は、Bチームを現場にヘリで先行させたが、途中で連絡がとだえてしまう。任務を彼らの捜索に切り換えた後続のAチームであるクリスたちは、森の中で墜落しているヘリを発見したが、奇妙なことに機内はもぬけの空だった。

その上、さらにクリスたちは異常な体験をすることになった。ヘリを調査中に、大きな黒っぽい犬のような一群の獣に襲撃を受けたのだ。驚くべきことに、その黒い獣は敏捷なうえに銃弾が効かず、しかも血の匂いを嗅ぎつけるのか、その数を続々と増やしてくる。クリスたちは苦戦を強いられ、犠牲者を出しながら散々森の中を逃げ回ったあげく、樹間から忽然と現れた巨大な館に立てこもって難を逃れた。ほっと息をつくクリスたち。——だが、その館がさらなる恐怖の入口であることを、彼らはまだ知らなかった——。

目的は戦うことではない!!

このゲームの目的は、敵を倒すことではない。というのも、敵はとにかく尋常ならざる強さを持っているからだ。正面から渡り合ったのでは、最初はどんなに弱そうな敵相手でも、まず勝利することはできない。重要なのは、いかに頭を使って戦闘を回避するか、ということなのだ。



最初のゾンビさえ…

◀屋敷に入るとゾンビのお出迎え。最初の戦闘なのだが、このゾンビが非常に強いのだ。……どうする？

戦った場合

だからといって、戦うなと言っているわけではない。戦う必要がある時は、迷わず戦うべきだ。ただし、相手に気づかれないうちに後ろに回り込んだりとか、とにかくこちらに有利な状態で戦うことが必須条件だぞ。



逃げた場合

相手の目をかいくぐって、上手く逃げられればしめたもの。ただし、逃げるときは徹底的に逃げないと、後ろからザックリ、なんてことになってしまう。





タランチュラ

左ページで紹介しているゾンビ（?）以外の生物も、この屋敷内を徘徊している。もちろん、こいつもタダのクモじゃないことは言うまでもない。一体ここでは何が…？

S.T.A.R.S.の精鋭たち!

S.T.A.R.S.（Special Tactics and Rescue Service　通称スターズ）は、BC兵器を用いた新手のテロ行為や次々に登場する新種の麻薬、悪質なハッカー行為など、多様化と高度化の一途をたどる犯罪に対応するため1998年にラクーン警察局内に実験的に設置された。その後は、特殊な犯罪に対する作戦や救助に多大な功績を挙げている。プレイヤーは、S.T.A.R.S.の中でも選りすぐりのクリス、あるいはジルを選択して、この奇妙な事件に挑むのだ。



クリス・レッドフィールド

Aチーム所属の操縦士。ニューヨーク出身の25才。卓越した操縦技術を持っていたにもかかわらず、3年前に空軍を除隊し、ラクーンシティに流れてきて、何故かS．T．A．R．S．に入隊。

以後、バリーとコンビを組んで数々の事件を解決してきたが、同時に数々の始末書も書きまくった。

優れた洞察力と実行力を兼ね備え、射撃の上でもチーム随一の精度を誇るが、時々見せる怠け癖が玉に傷といえないこともない。基本的にはいいヤツである。



ジル・バレンタイン

Aチーム所属の爆発物処理担当。フランス人の父と日系人の母を持つ混血。入隊した動機は「市民を脅かす悪者が許せなくて…」ということだが、本当のところは「生きてるって実感できるような体験をしたい」ということらしい。

どこで覚えたのか爆発物の扱いに関しては素晴らしい才能を発揮し、妙な特技と相まって、案外チームに貢献している。勝気な性格だが、どちらかというと愛嬌があるタイプだ。



バリー・バートン

Aチーム所属の火器担当。この道15年のベテラン。特に火器関係の知識の豊富さは単なる博識を越えている。

正義感が強すぎる反面、一度キレると歯止めが効かず、過去に懲戒処分を受けたこともあるが、普段は妻と二人の娘の写真の入ったロケットを肌身はなさず持っている、家族思いの優しい男。クリスとは何故か仲がいい。



レベッカ・チェンバース

Bチーム所属の衛生担当。わずか18才にしてS．T．A．R．S．の試験をパスし、今年入隊してきた天才少女。もちろん彼女の経験が買われたわけではなく、その並外れた科学知識が隊に必要だと判断されたためらしい。ともあれ、彼女はそんなことを鼻にかける様子もなく、ごく普通の新米として緊張と期待でこちこちに固まっている。今回、はじめての事件に勇んで出動したのだが…それがまさか……。

全世界のナムコファンに

ナムコミュージアム



懐かしの名作ゲームが6本! ファン待望の娯楽の殿堂!!

全世界数十億のナムコファンが待っていたナムコ傑作特選集が、ついに実現!! 往年の名作が時空を超えて、カムバック・リターンズだ。歴史的名作「パックマン」を始め、6本の作品が詰まっているぞ。ゲームのキャラクターが続々と登場するオープニングデモも必見なのだ。





ポールポジション

1982年度作品●RCG

マシンの重量計算、エンジンのパワー特性などの本格的なデータがプログラムされており、ラウダ走法やブレーキングドリフトなどの実戦的なテクニックが駆使できるRCG。チェッカーフラッグをふるエミちゃんも楽しみの一つ。(1P専用、ネジコン対応)



パックマン

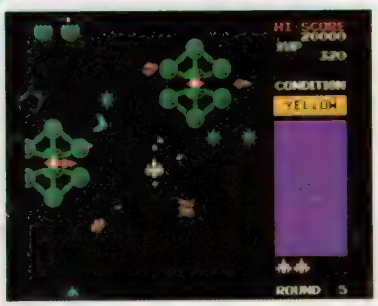
1980年度作品●ACT

敵に追いつかれないように、ドットエサを食べていく、シンプルだが、奥が深い名作。このPS版はフィールドを縮めて表示した「ノーマル」モードと、フィールドを横向きにしたフル画面サイズの「アーケード」モードの2種類が用意されているぞ。(2P交互プレイ可)

ゲームは



「遊びをクリエイトする」ナムコの歴史がここに集結!!



ボスコニアン

1981年度作品●STG

前後に弾が撃てる自機や、コンピュータボイスが懐かしい全方向スクロールのSTG。敵の攻撃を知らせるコンディション表示とレーダーを駆使して、敵基地を破壊していこう。偵察機(スパイシップ)を撃ちのがすと、敵の総攻撃が待っているぞ。(2P交互プレイ可)





棒げる!! アムVOL.1 ナムコ!!

輝ける80年代に、タイムスリップしよう!

キミは覚えているか？ Vol.2には、コレを入れてほしい!!

タイトルの「VOL.1」でもわかるように、このソフトはシリーズ化される予定なのだ。そうなると、気になるのは次回作のラインナップ。予想すると、やはり「ディグダグ」「マッピー」は、はずせないでしょう。続編の「ディグダグⅡ」「ホッピングマッピー」も気になるところなんだけどね。レトロな路線に走れば、ブロック崩しタイプの「ボムビー」「キューティQ」なんてのもありそう。STGの「ギャプラス」も入れてほしいな。



ナムコミュージアムVOL.1

●ジャンル／ETC●メーカー／ナムコ
●発売日／11月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック使用)●多人数プレイ／可

当時のファンは懐かしさを、初めての人は新鮮さを！ 80年代のナムコ作品には、今も古さを感じさせない「面白さ」がある。多くのファンが待ち望んでいたこの作品集で、「遊びをクリエイトする」ナムコの神髄にふれてみよう。



ラリーX&ニューラリーX

1981年度作品●ACT　1981年度作品●ACT





4方向スクロールする迷路の中に配置されたフラッグを集めていく「ラリーX」。追手をまくことができる煙幕、フラッグや敵車（レッドカー）の位置がわかるレーダーなど、当時としては斬新なアイデアがファンの心をつかんで離さなかった。そして「ニューラリーX」は、「ラリーX」をベースに新たなフィーチャーを追加した作品。敵車の数の変更、ラッキー・フラッグ（残りFUELが得点に加算される）の追加、スペシャル・フラッグの点滅など、難易度を低くして、さらに楽しさも倍増したのだ。また軽快なBGMも人気の的。今だにメロディーを口ずさめるファンも多い。（2P交互プレイ可）

ギャラガ

1981年度作品●STG



面クリア型STGの名作。捕虜となった自機を救い、デュアルファイターになるシステムが斬新だった。「パックマン」と同じく、フィールドを縮小した「ノーマル」モードと、フル画面サイズの「アーケード」モードの2種類があるぞ。（2P交互プレイ可）

トイポップ

1986年度作品●ACT



制限時間内に敵を倒しながら、捕らわれのハートを救い出し脱出する秀作ACT。プレイヤーキャラのピノとアチャは、それぞれ攻撃の射程や足の速さが違い、また敵によって有効な武器が異なる点など、戦術的な楽しさがあるぞ。（2人同時協力プレイ可）

コナミが誇る伝説の



2042年、ネオ・コウベ・シティを舞台に、正体不明のスナッチャーとJUNKERとのサスペンスフルな死闘を描いたサイバーパンクAVG『スナッチャー』。細部まで練り込まれた世界観と、手に汗握る抜群のストーリーに数多くのファンが熱狂した名作だ。パソコン版で未完に終わったストーリーは、その後PC版で完結したが、このPS版はその完全版ともいえるPC版の移植作だ。しかもグラフィックは全面的に書き直され、すべての謎が解きあかされるACT3にはビジュアルシーンを追加。さらににグレードアップした「スナッチャー」に超期待!!





◀「ブレードランナー」の雰囲気が漂うネオ・コウベ・シティが舞台。スナッチャーの恐怖が、この都市を襲う……。

ジェミー・シード



▶ギリアンの別居中の妻。ギリアンと同じく記憶喪失で、推定29才。ネオ・コウベ薬科研究所に勤務。



▶スナッチャーを処理することができる唯一の武器・ブラスターをかまえるギリアン。

ギリアン・シード



▲本編の主人公。推定31才。3年前、記憶喪失の状態で軍に保護され、所持品などから氏名、妻・ジェミーとの関係が判明したが、本人の記憶は未だ回復せず、過去は深い謎に包まれている。軍での特殊訓練を受けた後、JUNKERの「ランナー」として、ネオ・コウベ・シティに配属される。

メタル・ギアmk-II



▶ギリアン専用のナビゲーター。「ランナー」の捜査をサポートする分析ロボットである。捜査上の分析・記録・通信を行い、また、各種センサーにより、あらゆる危険を察知する。

生みの親・小島秀夫氏が語る『スナッチャー』への想い

PC88版から7年。PCエンジン版から3年も経つのですね。今あらためて見てみると、懐かしさと同時に古さというか、あの頃の自分の若さや甘さがどうしても見えて恥ずかしくなります。

若く経験の浅いスタッフばかりで「何かいいものを作ろう！」という情熱のみで作り上げたものでしたから、今冷静に見てみるとかなり粗いところが目立ちます。そのへんをぜひ、今の新しい感性を持った若いスタッフたちに修正してもらいたいですね。「スナッチャー」らしい（80年代の）古さを残しつつ、新しい90年代のエッセンスをうまく加えてくれたらと思います。しかしたとえスタッフが代わろうと、モノ創りに対する崇高な情熱があれば、世代やハードを超えて「スナッチャー」は再び甦ると信じます。

SNATCHER

スナッチャー

サイバーパンクAVGが今、蘇る!!



「JUNKER」とは？

人を殺害し、すり替わる謎のバイオロイド（スナッチャー）を処理するために設置された組織。指揮系統のリーダー「ヘッド」、装備品の開発などを行う「メカニック」、データ処理を担当する「オペレーター」、そして実際の捜査を行う「ランナー」「ナビゲーター」で構成される。

組織図

ヘッド ─┬ メカニック ─┬ ランナー
　　　　└ オペレーター ┘└ ナビゲーター

この他にも「ランナー」が処理した現場のアフターケアを行う「ＪＵＮＫ」と呼ばれる部門があるが、これは警視庁科学鑑識科に属している。



▲ＪＵＮＫＥＲ本部が捜査の拠点となる。スタッフのメンバーに聞き込みすることも、捜査の重要なカギとなるのだ。





◀ベンソン・カニンガム。ＪＵＮＫＥＲの「ヘッド」。

◀ミカ・スレイトン。ＪＵＮＫＥＲの受付兼「オペレーター」。大学時に犯罪心理学を専攻、卒業後、コウベ特殊犯罪研究所を経てＪＵＮＫＥＲに入る。23才。

◀ハリー・ベンソン。ＪＵＮＫＥＲのメカニック。本部では「おやじさん」と呼ばれているが、ノーベル賞を３度も受賞した天才である。55才。

▼ＪＵＮＫＥＲには属さない民間のバウンティ・ハンター。これまでにスナッチャーを３体も処理しているスゴ腕の賞金稼ぎ。年齢、過去共に謎に包まれている。

謎のバウンティ・ハンター
ランダム・ハジル

◀ジャン・ジャック・ギブスン。ギリアンと同じ「ランナー」に属している。妻をスナッチャーに殺され、科学警察官からＪＵＮＫＥＲに転職。55才。

人か、スナッチャーか？
極限の恐怖は対スナッチャー特殊警察班を生んだ!!

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.
JUNKER
SINCE 2042.

SNATCHER
スナッチャー

●ジャンル／AVG●メーカー／コナミ
●発売日／年末発売予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ＰＳ版はこうなる!!

ＰＣエンジン版やＰＣ９８版で好評でした「スナッチャー」をプレイステーションに移植することにいたしました。

移植理由は、ユーザーアンケートのリクエストが多かった点と、メディアがROMではなくてCD-ROMになったプレイステーションには、技術的に移植が可能になったということです。

今回の移植のポイントは、①画面色数が16から256色になる②画面レイアウトの変更・一新③マウスへの対応④サウンドのバージョンUP⑤新画面追加&シナリオの変更・追加……などですが、見た目のバージョンUP+「……？」といった感じで開発しています。

ＰＣエンジン版の発売もかなり前になります。プレイしていない人もかなりおられると思いますので、ぜひプレイしてみてください。



▲現在のコナミの地位を築き上げ、今後のソフト展開のカギを握る開発の重鎮・北上氏に語っていただいた。

某国の新兵器か？
宇宙からの侵略者か？



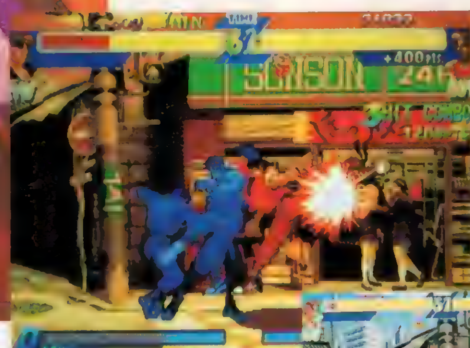
彼らは人とすり替わる(スナッチ)事から
「スナッチャー」と呼ばれる…



ストリファイ

『ストリートファイター』シリーズの集大成!!

「ストリートファイター」にはじまり、「Ⅱ」「ダッシュ」「ターボ」そして「スーパー」「X」と続いたカプコンの対戦格闘ＡＣＴ。それらすべての歴史を内包し、さらに新たなゲームシステムを実現したのが、最新作『ストリートファイター　ＺＥＲＯ』。その「ＺＥＲＯ」が、待望のＰＳ移植決定だ！　緊急速報でお届けしよう。



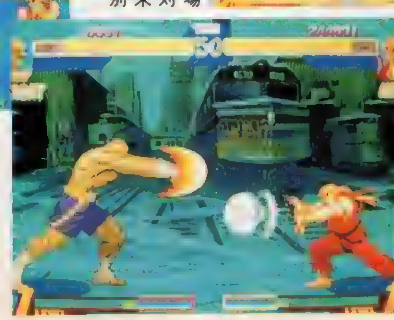
◀新キャラ、ガイの華麗なるスーパーコンボ。この後リュウはもんどりうって吹っ飛んでいくのだ。こういう気持ち良さも嬉しい。



▶元祖から登場のリュウケン対決。ここまで来ると、完全に別キャラだ。



▲（基本的に）プレイヤーが使えるキャラは10人。あまり多すぎると、全キャラの基本技まで把握しきれないので、このくらいのキャラ数がちょうどいいだろう。



◀元祖「ストリートファイター」では最終ボスだったサガット。彼とベガとの関係は、「ＺＥＲＯ」で明かされる。

『ストリートファイターⅡ』シリーズの原点がここに

「ZERO」は、ストーリー的には元祖「ストリートファイター」と「ストⅡ」の、中間に位置する。つまり、誰もが知っている「ストⅡ」主要キャラクターたちの過去が語られているのだ。要チェックだぞ。

ストリートファイター　ZERO

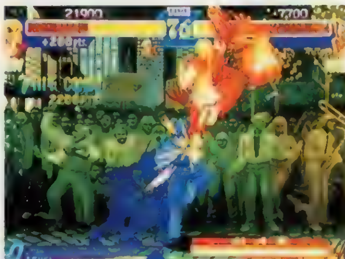
●ジャンル　対戦ACT●メーカー　カプコン
●発売日　今冬予定●価格　未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　可(2人)

ストリートファイターたちの軌跡がここにっ!!
今、アーケードで最もアツイ最新作『ストリートファイターZERO』、PS移植決定!!

ート
ター
ZERO

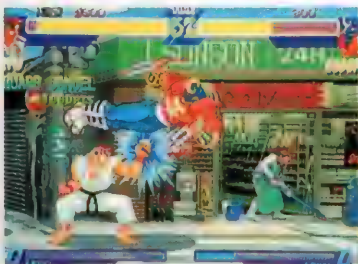
戦いを熱くする新システム!!

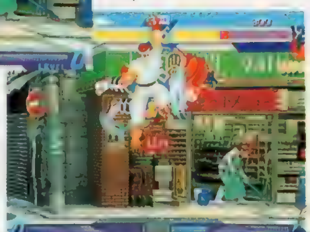
「ZERO」で新たに追加されたシステムは、大きく分けて2つ。ゼロカウンターとスーパーコンボだ。このうち、スーパーコンボの考えかたは前作の「X」で登場していたが、今回はレベルが3つに分けられて、好きな時に好きなレベルのスーパーコンボを出すことができるようになった。もちろんレベルの高いスーパーコンボの方がダメージは大きいが、それに伴ってゲージの消耗も激しい。ゼロカウンターは、相手の攻撃を受け流したのちに各キャラ独自の技を叩き込む技だ。しかしこれは、スーパーコンボゲージを1レベル分消費する。











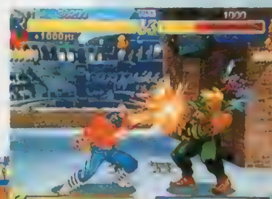
スーパーコンボ

ゼロカウンター

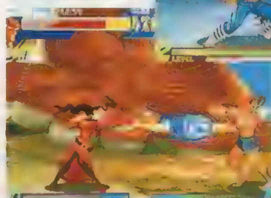
▲▶ゼロカウンター、スーパーコンボの双方に関係してくるスーパーコンボゲージは、必殺技を出すことによってメーターが上がる。レベルは3段階まで用意されていて、これをどう使うかがポイント。

新キャラクターは6人(?)登場!!

「ZERO」の新キャラは6人。そのうち、完全な新キャラはローズとナッシュの2人だけだ。他の4人は、カプコンの別のゲームからの出張登場となっているのだ。彼らのリニューアルした姿に出会えるのも「ZERO」の魅力のひとつと言えるだろう。



▶新キャラ、バーディとソドムの重量対決は迫力。



◀同じく新キャラ、ローズ対アドン。こちらは軽量級。



◀「ファイナルファイト」に登場。スピードを生かしての2択攻撃が得意。スーパーコンボが華麗だ。

▲立場的に今回の主役。強力な足技、特殊な必殺技を持っているので、プレイしていて非常に面白いキャラだ。

◀「ストⅡ」のガイルの同僚。同じ軍人だからか、通常、必殺技ともにガイルのものに酷似している。



▼元祖「ストリートファイター」に登場。投げ技が強力なキャラ。

◀「ファイナルファイト」に登場。突進系、投げ系の必殺技が強力。

◀元祖「ストリートファイター」に登場。かなり変則的な必殺技を持つ。

さらに続く新作発表…

8月10日に行われたカプコン恒例の「サマーフェスティバル」で発表されたビッグニュースは、これだけではなかった。なんと！　カプコンも、3Dポリゴン対戦格闘を次世代機用ソフトとして開発中だというのだ!!　タイトルは未定……だけどね。



▶カプコン初のフルポリゴンゲーム「バイオハザード」。3Dポリゴンの完成度は、既に高いぞ。

さ・ら・に…

「ZERO」といえば、やはり大きな話題は「隠し」が豊富なこと。PS版にはいるのかなぁ……あいつとか、あいつとか……。

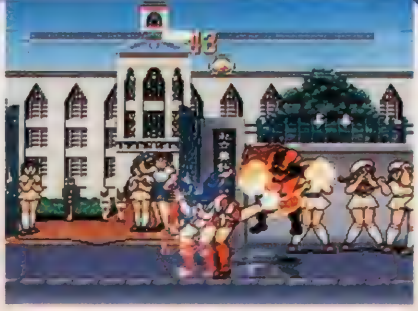


ヤンチャな光ちゃんが
キュートに大活躍

負けるな!魔剣道2
【決めろ!妖怪総理大臣】

グラフィック＆演出がグレードアップして我らの光ちゃんがＰＳに登場だ。このＰＳ版はバリバリしゃべってとっても楽しいのだ!!





▲▶必殺技のエフェクトがハデな演出に変更され、キャラクターの動きもスムーズになった。これで、かわいいキャラクターたちの魅力がさらにアップしたってとこかな。



●ヒロイン
剣野光

剣野舞から主人公の座を受け継いだ、妹の光ちゃん。運動神経バツグンで、格闘技が大好きな女の子。ドロさんに頼まれて妖怪退治に大奮闘する光ちゃんに期待!!
ＣＶ：かないみか

魔法を使って闘いを
グーンと楽にしちゃおう!

このゲームには必殺技の他に、各キャラ共通の魔法攻撃があるんだ。魔法は、体力を回復するナオルン、攻撃力を上げるツヨイン、防御力を上げるカタイン、敵の攻撃力を下げるヨワーレ、敵の防御力を下げるヘナーレの5種類。魔法を使うと一定のゲージを消費してしまうから考えて使おう。

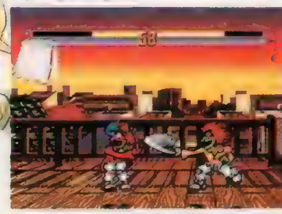

▲魔法を使用すると全身が光るんだ。状況に合わせて魔法を選択しよう。

マサッカー



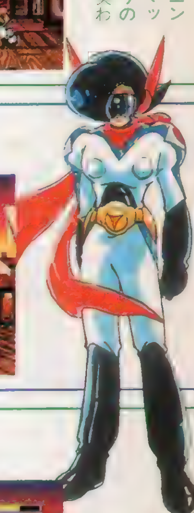
◀黄金のキックを武器に、今大会に望むマサッカー。彼の得意技はなんといってもワールドクラス以上のキック攻撃だ。

マッキー



◀一風変わったエンターティナーのマッキー。漫才師ノリのコテコテな技で笑わしてくれるよ

マケンカー

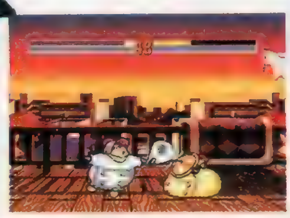
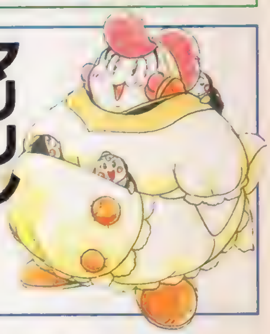


▶いかにもヒーローって感じのマケンカー。素早い動きとかっこいいレーザーガンを武器に、妖怪たちをけちらすぞ

マッチョ



◀なんともグロテスクな外観のマッチョ。ちょっとアブナイ趣味を持っているようで、そっちかコワイ

マリリン

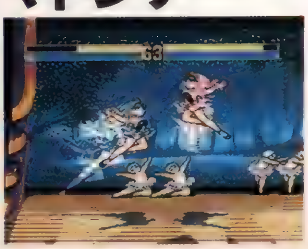


◀ちっちゃくて丸いマリリンは、田舎のおばちゃんって感じのキャラクター。武器も布団たたきにゴミ袋と所帯じみてて楽しいよ

マケンロー



魔剣道を倒すため、闘志満々のマケンロー。舞に代わって妹の光が出場すると聞き、ちょっと拍子抜け。彼女の得意技は鋭くて強いサーブ攻撃だ。

マドンナー



自分の踊りにふさわしい舞台と、この大会に出場することを決定。彼女と当たった対戦者は、バレエの華麗さ、優雅さ、そして怖さを知ることになるでしょう。CV：國府田マリ子

負けるな!魔剣道2
～決めろ!妖怪総理大臣～

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／データム・ポリスター
●発売日　11月10日●価格　¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

またまた超スクープ！

続報!! エンジェル

ついに女のコたちの声優が決定したぞ!!

ＰＳオリジナルの美少女恋愛ＳＬＧとして、人気急上昇の「エンジェルグラフィティ」。クリスマスイヴをカワイイ女のコと過ごすことが目的の、年末もっとも注目を集めそうなソフトだ。なんと今回は、メインの女のコ５人と２人の天使の声優が決定！　正式タイトルも決まって、ますます勢いに拍車がかかったようだぞ！



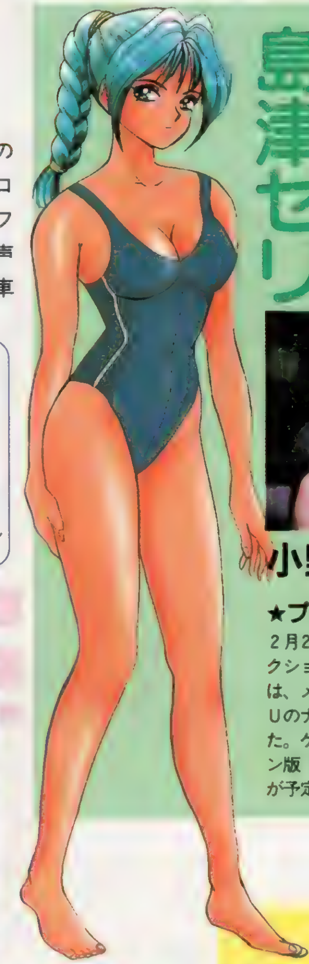
天野美鈴 Misuzu

DATA
- 誕生日：９月４日
- 星　座：乙女座
- 血液型：ＡＢ型
- 身長・体重：163cm・45kg
- ３サイズ：B84，W56，H85
- 趣　味：テニス、ピアノ、鈴グッズ集め
- 家族構成：父母と３人暮らし

天野由梨

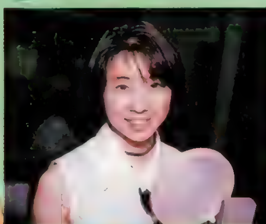


★プロフィール
１月５日生まれ／アーツビジョン所属。ＴＶアニメでは、機動武闘伝Ｇガンダムのレイン・ミカムラ役、幽★遊★白書の雪村螢子役。ＯＶＡでは、アイドル防衛隊ハミングバードの取石弥生役で大活躍！



島津セリ Seri

DATA
- 誕生日：11月15日
- 星　座：さそり座
- 血液型：Ｏ型
- 身長・体重：160cm・42kg
- ３サイズ：B81，W54，H83
- 趣　味：体操、料理
- 家族構成：両親と弟の４人家族



小野寺麻理子

★プロフィール
２月22日生まれ／青二プロダクション所属。ＴＶアニメでは、メタルファイターＭＩＫＵのナナ役などで人気を博した。ゲームでは、ＰＣエンジン版「同級生」の田中美沙役が予定されている。



北条弥生 Yayoi

DATA
- 誕生日：８月５日
- 星　座：獅子座
- 血液型：Ｂ型
- 身長・体重：158cm・44kg
- ３サイズ：B82，W57，H84
- 趣　味：ショッピング、ディスコ
- 家族構成：母親と２人暮らし

笠原留美

★プロフィール
３月８日生まれ／青二プロダクション所属。文化放送「電撃大作戦」にて、田中真弓とＷパーソナリティーで活躍中。ゲームでは、ＰＣエンジン版「同級生」の仁科くるみ役。



グラフィティ
～あなたへのプロフィール～



まなみ・グレース

DATA
誕生日：10月12日
星　座：天秤座
血液型：O型
身長・体重：166cm・48kg
3サイズ：B86,W58,H88
趣　味：日本文化の鑑賞、演劇
家族構成：父母と兄、妹の5人家族

富沢美智恵



★プロフィール
10月20日生まれ／青二プロダクション所属。ご存じ、美少女戦士セーラームーンの火野レイ役だ！

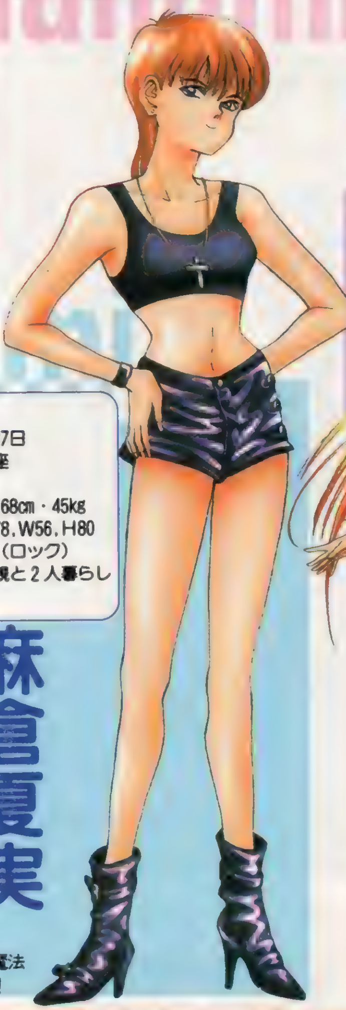


天使イヴ

島本須美



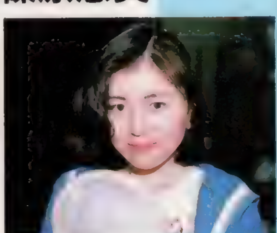
★プロフィール
12月8日生まれ／フリー。映画「風の谷のナウシカ」のナウシカ役として、"超"がつくほど有名。



麻倉夏実

DATA
誕生日：5月27日
星　座：双子座
血液型：A型
身長・体重：168cm・45kg
3サイズ：B78,W56,H80
趣　味：音楽（ロック）
家族構成：父親と2人暮らし

篠原恵美



★プロフィール
8月8日生まれ／81プロデュース所属。魔法騎士レイアースのプレセア役でも活躍中！



天使フレイヤ

折笠愛



★プロフィール
12月12日／ぷろだくしょんバオバブ所属。「3×3EYES」で李鈴鈴と明芳果の2役をこなす。

「声優あて」正解者発表!!

おまたせの天野美鈴の声優当て当選者発表だ!!「鶴ひろみさん」と多数が答える中、なんと正解者はたったの5名。東京都・佐藤加志吾さん／千葉県・湯川洋行さん/静岡県・鈴木博之さん/愛知県・工藤優さん/青森県・佐々木修一さん おめでとーっ!! アフレコ取材でしっかりサインをもらってくるから待っててね！

次号アフレコ取材を待て!!

エンジェルグラフィティ
～あなたへのプロフィール～

●ジャンル／恋愛SLG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日　年末予定●価格　未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ときめきメモリアル forever with you

きらめくハートに急接近!



待ちに待った発売日まであと少し！　みんな予約は準備OK？まだの人はソッコーで予約に走ろうねっ！　さて今回は、サンプルプレイで分かったことや今までのおさらい、そしてプレイに役立つ情報満載でお届けするぞ。また特別企画として、金月真美さんの夏休みイベントレポートもバッチリ掲載！　ハートときめく内容がギュッと詰まった8ページだ!!

ときめきメモリアル

forever with you

●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ
●発売日　9月発売予定●価格　限定セット:¥9,800 通常版:¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）、マウス●多人数プレイ／不可

※画面は開発中のものです。

今月の新イベント情報

体育祭にフォークダンスが!!

学校行事である体育祭の中で、なんとフォークダンスイベントがあることが判明したぞ！　前に紹介した詩織ちゃんの体操服姿のグラフィックは、このイベントのものだったのだ。もちろん詩織ちゃん以外にも、女のコ全員が体操服姿で登場するのでお楽しみに！

このフォークダンスは、体育祭の種目が終わった後３人の女のコと踊ることができる。詩織ちゃんの他に、すでに知り合っている女のコのうち２人がランダムで登場するのだ。ミニゲームでしっかり１位を取って、ダンスであのコのハートをガッチリつかもう！



▼詩織ちゃんとは３年間ずっと踊れるのだ。詩織ファンにとっては幸せな体育祭になりそうだね。



▲こんな時までゆっくり挨拶する古式さん。踊る時間がなくなっちゃうよ〜。





ミニゲームの後で…



◀ミニゲームが終わるとフォークダンスに突入だ。他の女のコは体操服なのに紐緒さんだけは……。

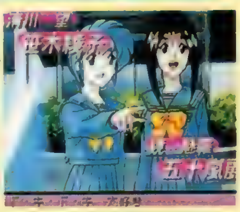
再チェック!!

どこが変わったの？ 今度の「ときめき」

このＰＳ版は基本的にはＰＣ版の移植だが、改良されたり新たに付加されたりした点がたくさんある。そこでＰＳ版ではどこがどんなふうに変わったのかをまとめ、簡単に説明していくぞ。今までにお伝えしたことも含めておさらいしてみよう。

オープニングアニメ

きらめき高校の伝説を語るプロローグの後、金月真美さんの歌「ときめき」をバックに女のコ総出演のアニメが流れる。これには感動！

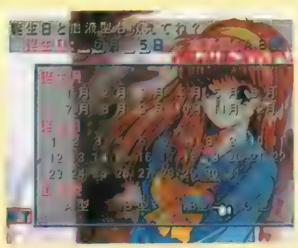


サウンド

ゲーム中に流れるＢＧＭはすべてＰＣ版よりアレンジされ、音質もかなり美しくリニューアルされている。また、電話の音や街のざわめきなどの効果音・ＳＥも強化され、よりリアルになったぞ。

グラフィック

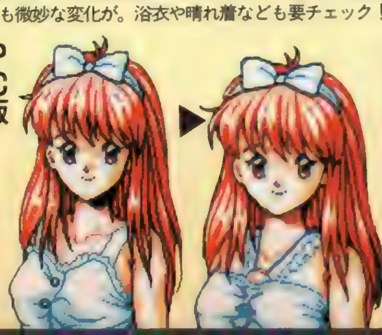
名前入力画面、背景ともに一新されて綺麗になり、陽射しや照明など光の効果も加わって随分とグレードアップしている。遊園地のアトラクション最中もグラフィックが入るようになった。また女のコ全員の新ファッションも登場。



◀ピンク基調のグラフィック背景になった。

▼詩織ちゃんの夏の私服が違うように、女のコの服装にも微妙な変化が。浴衣や晴れ着なども要チェック！

PC版 ▶ PS版



新イベント

登場する女のコそれぞれに、オリジナルのイベントが追加された。さらに、ところどころに細かいイベントが隠されている。上で紹介したフォークダンスなどがそれだ。そして、以前紹介した誕生日イベントや、体育祭、縁日のミニゲームも一新されたぞ。ＰＣエンジン版をプレイしつくした人も、まだプレイしたことがない人も、みんなひっくるめてドキドキさせちゃうイベントばかりなのだ！

新イベントについては、「プレイするまで見たくない！」という意見も多いので、毎号少しずつ紹介していくので安心してね。

サブゲーム

ゲームの本編とは基本的に関係ないけど、オマケとして遊べるサブゲームも一新された。「ツインビーTIME ATTACK」と「スターダストシンフォニーＥＸ」の２つのＳＴＧがそれ。残念ながら今回は詳しく紹介できないけど、いずれ詳しく紹介していくので楽しみにしていてほしい。どちらもメチャクチャ燃えること間違いナシだぞ！

もっと!楽しく　モット!遊びやすく

パワーアップしたコマンド画面

ＰＳ版では２つコマンドが増え、アイコンも14種類と多くなった。だが、使えるアイコンのみ明るく表示されるといった親切なフォローのおかげで、混乱することなく遊べるのだ。アイコンの配置やシステム設定も好みに応じて細かく変えられるし、快適にプレイできること受け合いだ。



▲羊モードもしっかり再現。ステレオでいろんな曲も聴けるよ。

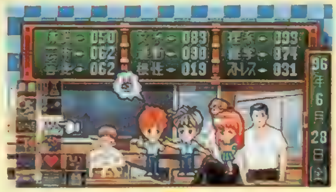
コマンドアイコン解説

区分	コマンド	解説
平日コマンド	文系学習	試験科目の国語に影響する文系パラメータがアップ。同時に理系、芸術、雑学、ストレスも上昇。運動、容姿、根性は下がる
平日コマンド	理系学習	数学、理科に影響する理系パラメータがアップする。同時に文系、芸術、雑学、根性、ストレスが上昇し、運動と容姿が下がる
平日コマンド	芸術系学習	芸術の試験に影響する芸術パラメータがアップ。同時に文系、理系、雑学が多少上昇し、運動、容姿、根性が減少する。
平日コマンド	運動	運動と根性のパラメータが大幅に上昇し、雑学も多少上がる。体調が大きく減少し、学習パラメータ全般と容姿も下がる。
平日コマンド	部活	入退部および部活動の実行。運動系クラブは主に運動と根性が、文化系クラブは活動内容に合わせた学習パラメータが上昇する。
平日コマンド	遊び	現代社会の試験の他、デートの評価にも影響する雑学がアップ。同時に容姿、運動が上昇し、学習パラメータ全般と根性が減少
平日コマンド	おしゃれ	ほとんどの女のコの告白条件になっている容姿パラメータがアップし、同時に雑学も上昇する。学習全般、運動、根性が下がる。
平日コマンド	休養	コマンドを実行する度に減る体調の回復。ストレスも減少し、雑学、容姿、根性も下がる。体調は30以下にならないように。
休日コマンド	電話	女のコとデートの約束をしたり、機嫌を直したりできる。また、好雄から女のコの評価やいろいろな情報を聞くときにも利用
休日コマンド	デート	約束した女のコとデートをするコマンドデートの日に他のコマンドを実行すると、すっぽかしたことになってしまうので注意
休日コマンド	情報	季刊の情報誌を見る。これは他のコマンドとの併用が可能。情報誌を見ることによって新しいデートスポットが増えていく
その他	システム	文字表示速度、カーソル移動速度、音声のON/OFF切り換え、アイコンの配置など細かい設定の他、マスコットの選択もできる
その他	カレンダー	今月＆来月の２カ月分のカレンダーが表示され、行事や予定がある日にはマークが点滅する。このコマンドも他との併用が可能。
その他	メモリーカード	データのセーブまたはロードを行う（メモリーカードがあるとき）。メモリーカード１枚につき、14番までファイルが作れる。

女のコに好かれる男になるために自分の能力値ＵＰに励むのだ!!

女のコとデートをすればするだけ友好度は上がる。しかし、それだけではハッピーなエンディングを迎えることはできないのだ。好みの女のコのハートをつかむためには、平日・休日コマンドで能力値をアップさせる必要がある。でも予定通りに成功することもあれば、失敗することもあるのだ！

成功 対応パラメータが１～３ポイント（休日は6日分）上昇。



失敗 上昇パラメータは成功時の半分程度。ストレスも上昇。



１週間うまくいくと…



▶女のコが登場して励ましてくれるのだ。ますますやる気が湧いてくる！

１週間失敗ばかりだと…



▶伊集院がわざわざやってきてイヤミを言う。もうガッカリって感じ。

コマンドとパラメータの深～い関係

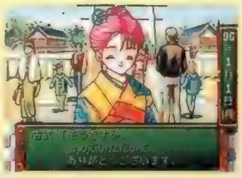
左のコマンドアイコン解説でも説明しているが、コマンドを実行したときのパラメータの変化を分かりやすく表にしてみたぞ。細い矢印は少し、太い矢印は大幅に、それぞれパラメータが変化するということ。また、※印は状況に応じてパラメータが上下する。この表をよく見て、効率よく自分を鍛えていけば、きっと好みのコに振り向いてもらえるぞ！

■コマンド実行時のパラメータ変化

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系	↓	⬆	↑	↑	↓	↑	↓	↓	⬆
理系	↓	↑	⬆	↑	↓	↑	↓	↑	⬆
芸術	↓	↑	↑	⬆	↓	↑	↓	↓	※
運動	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
遊び	↓	↓	↓	↓	↑	⬆	⬆	↓	※
おしゃれ	↓	↓	↓	↓	↓	⬆	⬆	↓	※
休養	⬆	―	―	―	―	↓	↓	↓	⬇

イベント盛りだくさんの年間行事案内

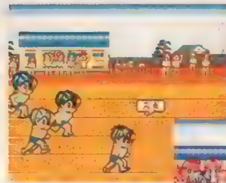
「ときめき」の3年間では、実際の高校生活のように季節行事が目白押し。ここではそのイベントを紹介するとともに、年間予定を分かりやすく表にまとめてみたぞ。プレイに先立ち、だいたいのスケジュールを把握しておこう。各行事でバッチリ決めれば、女のコの気持ちもグ～ンとアップ！



▲予定表にないが、元旦には女のコと一緒に初詣に行けるぞ。

体育祭

2人3脚、借り物競走、スプーンリレー、玉転がしの4種目から好きなものを選んで出場だ。どの種目も運動能力と体調が高いほど有利になるぞ。ミニゲームのコツをつかんで、1位をめざせ！



◀2人3脚だけは今回も登場。PC版よりも走る距離が長くなったぞ。



▶封筒に書かれた女のコを探して一緒にゴールする借り物競走。

文化祭

文化系のクラブに所属していれば、出展側として活躍できる。そうでないときは、女のコと一緒か1人で見学という形で参加。各クラブの出し物は年ごとに変わるので、いろんなパターンを楽しもう。

出展



◀同じ部のコや見学に来たコの前でイイとこ見せよう。

見学



◀好きなコが出展側なら一人で、それ以外なら一緒に



催し物はいろいろ

◀科学部の物質転送装置の実験。結果が恐い！

期末テスト

勉強の成果が試される期末テストは1年に3回。試験科目は5つあり、すべての学習パラメータが高ければ学年トップも夢じゃない。いい成績をとって人気者になろう。



▼3科目以上赤点だと1週間強制学習が待っている。



▲好順位なら女の子からの評価アップにつながるのだ。

夏合宿

クラブに所属している場合のみ強制参加。最終日にはお楽しみが……。3年続けて同じクラブで頑張るとイイことがあるぞ。



▼同じクラブのコと仲良くなるチャンスだ。合宿中にハプニングもあったりして。

修学旅行

北海道、京都・奈良、沖縄の3カ所から行き先を選べる。自由行動の日には、好きな女のコを誘って名所めぐりができるぞ。



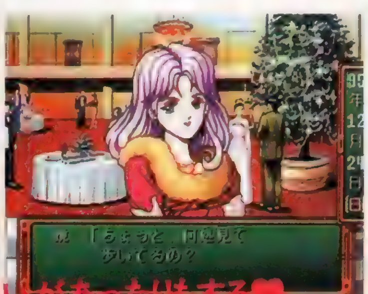
▼3年間で1回だけの修学旅行。ぜひ思い出深い1週間にしたいね。

クリスマスパーティー

毎年クリスマスイヴに伊集院邸で開かれる豪華なパーティーだ。伊集院のイヤミを聞くハメになるが、詩織ちゃんを含む女のコ3人とおしゃべりしたり、プレゼント交換をしたりと、楽しいひとときが味わえる。ただし入る前に服装チェックがあり、黒服・外井が認めた者だけが中に入れるのだ。



◀写真を見れば分かるとおり、PS版では女のコたちのオリジナルファッションが楽しめるぞ！



▶最初のクリスマスまでに詩織を合わせて3人の女のコが登場していない場合に出会いが……。

出会いがあったりもする♥



▶パーティーらしくドレスアップした彼女たちに、思わず見とれてしまいそうだ！

年間行事予定

入学式・始業式	4月4日
体育祭	6月第1土曜日
1学期末テスト	7月第3週
夏休み	7月24日～8月31日 （2年めは7月25日から）
夏合宿	8月第3週
修学旅行	2年め　9月第2週
文化祭	10月第2土曜日
2学期末テスト	12月第2週 （1年めは第3週）
クリスマスパーティー	12月24日
冬休み	12月25日～1月7日
バレンタインデー	2月14日
進路決定	3年め　2月23日
卒業式	3年め　3月1日
3学期末テスト	3月第2週
ホワイトデー	3月14日
春休み	3月24日～4月3日

デートスポットパーフェクトガイド

女のコとデートできる場所は、迷ってしまうほど実に多彩だ。そこで、このゲームに登場する21の全デートスポットを完全紹介しちゃうぞ。さらに、行ける時期や各スポットごとの催し物も徹底網羅！　誰をどこに誘おうかなんて、今からあれこれ予定を考えておくのもいいんじゃないかな？



▲3カ月ごとに情報誌を見よう。チェックだ、チェック！（笑）

遊園地

初めから行ける

- ●ヒーローショー ―― 毎月第1日曜日
- ●ナイトパレード ―― 8月中
- ●絶叫マシン・ビビール ―― 3年め春に新設
- ●体感マシン・バーチャシップ ―― 3年め冬に新設



最初はジェットコースター、大観覧車、ゴーストハウスの3つからアトラクションを選ぶ。ヒーローショーもいいぞ！

植物園

2年め夏から



◀綺麗な花や珍しい植物がいっぱい

プラネタリウム

2年め冬から



◀静かな雰囲気でロマンチックになれる

近所の公園

初めから行ける



◀ここでは女のコの好みなどが聞ける

きらめき中央公園

1年め夏から

- ●桜満開　3月下旬～4月上旬

季節によって並木道と池のどちらかに行ける。イベント多発スポット



ゲームセンター

初めから行ける

- ●メダルコーナー設置 ―― 2年め秋から

一部の女のコにしかウケが良くないスポットだ。でも意外なことに、紐緒さんを連れていったらこの通り



ショッピング街

初めから行ける

ブティック、ファンシーショップ、ジャンク屋の中から行き先を選ぶ



図書館

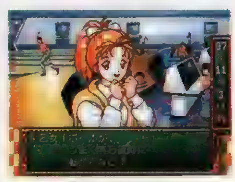
初めから行ける



◀本を愛する如月さんにピッタリの場所

ボーリング場

2年め秋から



◀体を動かすデートスポットならココ

カラオケBOX

3年め春から

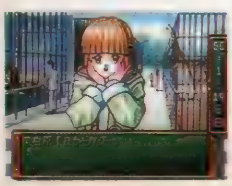


◀片桐さんの歌が聴けるなんてワンダフル！

動物園

初めから行ける

- ●コアラがやってくる ―― 1年め冬から

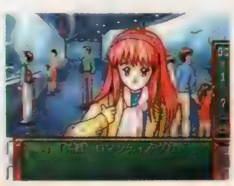


◀動物好きな美樹原さんには特に喜ばれるぞ

水族館

1年め冬から

- ●イルカショー開催 ―― 2年め春から



◀まさに"お魚になりたい"って気分だね

美術館

1年め秋から

- ●有名画家展 ―― 1年め秋
- ●彫刻展 ―― 3年め春
- ●ガーギー展 ―― 3年め秋

芸術系のコや静かな場所が好きなコを誘おう。展覧会が開かれてる時にイベントが起こるぞ。



映画館

1年め夏から

初めは休館なので、実際に行けるようになるのは1年めの夏からとなる映画のジャンルは5種類。上映プログラムは下の予定表を参照してね



コンサート会場

初めから行ける

映画館同様、季節ごとに演目が変わり、4ジャンルの音楽が公演される。下記のプログラム予定を参考に、女のコの好みにあったコンサートに誘おう。



プール

夏休み中

●ウォータースライダー ── 2年め夏に新設

女のコの水着姿が鑑賞できるドキドキのスポットだ。是非とも全員の水着姿を見たいところだけど……



海

夏休み中

ここでもプール同様、水着姿が拝める。デートに誘いにくい女のコでも、プールよりは比較的誘いやすい場所である。ここもイベント多発地帯



スタジアム

2年め春から

野球とプロレス、どちらかの試合が観戦できる。これは月ごとに変わるので、下の年間興業予定表を参照してほしい。12月と2月は休みなので注意



神社(縁日)

8月第1日曜日

1～2年めは出店でミニゲームが楽しめるし、3年めは花火大会が催される。女のコの中には浴衣を着てくるコもいて、情緒たっぷりに過ごせるのだ



スケート

冬休み中

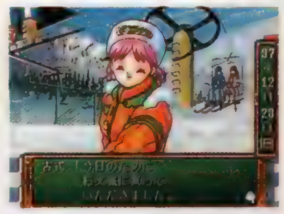
運動能力が高ければ、女のコの前でイイところを見せられるぞ。滑りに自信があるなら、女のコにコーチしてあげることもできちゃうのだ



スキー

冬休み中

スキーファッションが楽しめるが、運動が得意ではない女のコは誘いにくい。コースは初級、中級、上級の3つ。運動能力にあったコースで滑ろう。



■映画館・コンサート会場のプログラム予定

		映画		コンサート	
1年め	春	休館		クラシック	KNM交響楽団
	夏	コメディー	おいらやってるよ	アイドル	盛田智佐
	秋	ラブロマンス	フォレスとガンプ	ロック	茶毛&明日
	冬	アクション	サマソー	ニューミュージック	WIZARD
2年め	春	ホラー	フンガー	アイドル	甲玉リコ
	夏	アニメ	カンパンマン	ロック	XeXeX
	秋	アクション	睡拳 痛	クラシック	KNM交響楽団
	冬	ラブロマンス	愛のメロディ	ニューミュージック	Bees
3年め	春	アクション	スピード/キング	アイドル	SNACK
	夏	ホラー	BANPO	クラシック	KNM交響楽団
	秋	コメディー	おめん	ニューミュージック	prf
	冬	ラブロマンス	恋と青春の旅立ち	ロック	リンスー

■スタジアム 年間興業予定

3月	プロレス
4月	野球
5月	野球
6月	プロレス
7月	野球
8月	野球
9月	野球
10月	野球
11月	プロレス
12月	休み
1月	プロレス
2月	休み

金月真美さんの

EVENT REPORT イベントレポート



この夏ときめくイベントが全国規模でスパーク! 編集部では関東地区のイベントに取材を決行。そのイベントの様子を、我らが金月真美さんにレポートしてもらったぞ! (どうもありがとうございました) それでは金月さん、よろしくお願いします!!

もっと!ときめきメモリアル全国イベントキャラバン

7/22 in 足立産業振興館

楽屋から外の行列を見ていたのですが、あんなにたくさんの人に来ていただけるとは…感謝感激です。(菅原)さっちゃんとは、相談したかのように2人して衣装がサマードレスだったのには笑ってしまいました。お魚の歌もコンビニの歌も彼女っぽくて私は好きです。イベント中にサイコロトークがあって…。私が動かして無理矢理〝ちょっとHな話〟に持っていった、(丹下)桜ちゃんの話題が印象的だったな(笑)。「二人の時」には皆さん思い入れがあるらしく、生で歌ってイメージ壊すの怖いワと思ってたのですが…。皆さんいかが?と聞くのはあえてやめましょう(笑)。



◀[illegible] かけ声もすごかったぞ



▲会場は人で埋め尽くされた もう超満員だったのだ!



◀[illegible]

8/5 in チルコポルト上尾



▶[illegible]



▶[illegible]

今回は大阪に続いて2回目の屋外です。とても暑い日だったのに、みんな朝早くから並んで観に来てくれました。さっちゃんが舞台出演でお休みだったけど、会場のみんなが懸命に盛り上げてくれました(感謝!)。雨で2部の開始が遅れたため、最後の長沢ゆりかさんの「My Dear」は夕闇に包まれてしまいました。私は新曲「夕凪便り」を歌ったのですが、実はほんの数日前に録音したできたてホッカホカの曲。初披露なのでとても緊張していましたが、司会の池田さんの仕事の邪魔をして緊張をほぐしました(笑)。



◀[illegible]ークも好評だったぞ

あんなことやこんなことがあったぞ!

金月真美さんインタビュー後日談





◀[illegible]

▼[illegible]

前号の「金月真美さんインタビュー」で伝えきれなかった部分をココで補足するぞ!

まず、アメリカでは車で移動しているとのことで『リッジ〜』をプレイ。最初は戸惑っていたものの、そこは我らが金月さん。見事なネジコンさばきを見せてくれたぞ。

そして『極パロ』で盛り上がった後、ついにPC版『ときメモ』をプレイすることになった。ここで金月さんが入力したデータをこっそり教えちゃおう。「金月太郎・あだ名:きんたろう・4月2日・O型」だ! 金月さんファンの人は、もちろんこのデータでプレイしちゃうよね?!



▼[illegible]

 PHOTO/まきたゆういち



プレイステーション夏の体験フェア

もっと!ときめきメモリアル公開録音!!





◀愛ちゃん役の栗原みきこさんが登場するハプニングも！

▼左から丹下桜、長沢ゆりか、金月真美、菅原祥子（敬称略）。

7/31～8/1 in 池袋サンシャインシティ噴水広場

今回は、ラジオ「もっと！ときめきメモリアル」の公開録音のため、いつもの〝ときメモ〟キャラバンとはまったく違う内容です。キャラバンの時は、台本があってないようなものなので好き勝手な話をしていますが、この時はラジオで流れてしまいますからちゃんと台本に沿って、なるべく脱線しないよう気を付けたつもりです。

8／1はゲストに上田祐司君が加わり、とても和やか（？）な雰囲気のイベントになったと思います。上田君はいつ会っても楽しくってナイスなお方です。

今回の衣装は今までのサマードレスとはうってかわって、思いっきり脚を出してみました。皆さん、いかがだったでしょう？　会場のみんなとのやりとりもすごく盛り上がり、気持ちよく歌い踊り語る楽しい2日間でした。

夏のイベントを終えて――

今夏のイベントはすごく盛り上がって、出演者一同とても楽しかったです。歌のコールもとってもgoodでした。どうもありがとう！　頑張ってノリノリに踊っていたら、息切れしてしまい「二人の時」が少し苦しかった。歌手の人ってスゴイワと思ってしまいました。サイコロトークでは、もっと面白いことをお話しできればよいのでしょうけど、突然のことなのでなかなか……ね。



上尾のライブの帰りに滝のような雨に降られました。あんなにすごい雨は久しぶり。会場に来てくれたみんなは大丈夫だったかしら？

こうして夏の素敵な思い出の日々が終わりました。





▲菅原さんの歌の間奏で上田祐司さんが乱入！CD通りの掛け合いの後、ラブレターを！

◀長沢さんはおなじみ「My Dear」を熱唱。菅原さん、丹下さん、上田さんは新曲を披露。

『ときめき』のガレージキットをワンダーフェスティバルで大発見!!

去る8／6に東京国際貿易センターで行われた〝ワンダーフェスティバル'96〟の海洋堂ブースにて、『ときめき』ガレージキットが展示されていたぞ！　目玉は何といっても水着の詩織ちゃん。そして側には、虹野さん、如月さん、片桐さんの姿もあったぞ！　ガレキを横に置いて『ときメモ』をプレイしてはいかが？

●問い合わせ先　海洋堂通販部（06-909-1220）

●発売日　8月下旬予定●価格　¥4,800





『ときめき』CD情報

CD「もっと！ときめきメモリアル」シリーズは月イチで続々発売！　君は全部揃えている？そしてなんと10月下旬に「ときめきメモリアルforever with you　PS版オリジナルサウンドトラック」が発売される予定だ。イベントで初披露された〝夕凪便り〟も収録されている。金月さんも「私の大好きな曲です」と語っていたぞ。



ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル JUL.」featuring 虹野沙希
価格 ¥2,800 発売中



ステレオドラマ「もっと！ときめきメモリアル AUG.」featuring 清川望
価格 ¥2,800 発売中

プロジェクト
PROJECT

天地無用！

着々と制作が進みつつあるPS版『天地無用！』。その最新情報を、エクシングの栗原氏から直接入手することに成功！とゆーわけで、ドキドキしながらページをめくるのだ!!



天地無用!（仮）

●ジャンル／AVG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／来春予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

PS版「天地無用!」こんなシーンをぜひ見たい!!



ＯＶＡ『天地無用！』では頻繁に登場し、シリーズの代名詞となっている（？）お風呂シーン。これを、規制の厳しいＰＳで見ることができるのか？また、女子ファンが待望している、天地のお風呂シーンの再登場は？（笑）

はたして実現の可能性はあるのか!?

原画／河野悦隆　セルワーク／北村浩二



どうなる!? PS版『天地無用!』

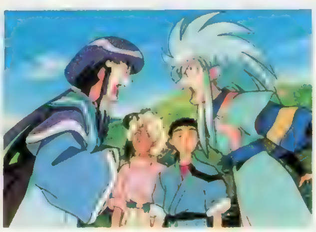
謎に包まれたＰＳ版『天地無用!』最新情報について、エクシングの栗原氏に直撃インタビュー!



目指すのは究極のデジタルコミック!!

──まず最初にお聞きしたいのは「ＰＳ版『天地無用！』は、いったいどんなゲームになるのか？」ということなのですが。

「まあ、ひとことで表現するならば「デジタルコミック＋アドベンチャー」とでもいうようなものです。それも、いままでにエクシングから発売されている、同様のスタイルを持ったゲームより、さらにアニメーションの効果を追求したような。まさに〝究極のデジタルコミック〟といえるような作品にしたいと考えています」



▶「天地無用！」のキャラクターが総登場。いったい、どんなドタバタを繰り広げてくれるのだろうか？

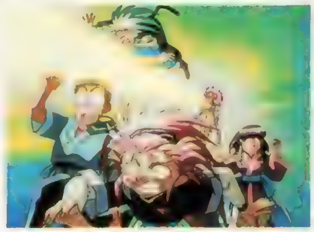
──すごい意気込みですね。では次に、具体的な質問をします。世界設定がＯＶＡとＴＶでは違っていますが、どちらを使用することになるのでしょうか？　また、ゲームのくわしい内容は、どういったものになりますか？

「基本的には、ＴＶ編「天地無用！」の設定をベースにしています。内容は、天地の通う高校を舞台にした、いわゆる〝学園もの〟になる予定ですが、ＴＶ編で放映された〝学校編〟とは、まったく違った形のものになると思います。あれはＴＶ編の中でも、あくまで番外編であったわけですしね。登場するのは、天地、魎呼、阿重霞、砂沙美、美星、鷲羽、魎皇鬼、清音、勝仁、信幸という、シリーズを通してのメインキャラクター10人。それに加えて、ＴＶ編のオリジナルキャラクターである、那岐と誉皇鬼。もちろん、「新人声優オーディション」に合格した新人声優３人が演じる、ＰＳ版オリジナルキャラクターの、〝バウンティハンター３人娘〟も出ます。さらに、津名魅が年齢設定を15〜16才に変更されて登場します。まあ、これらはあくまで予定なのですが」

アニメーションはたっぷり用意します。(笑)

──ＰＳ版「天地無用！」も、発売中の「３×３ＥＹＥＳ」のように、アニメーションをふんだんに盛り込んだゲームになるのでしょうか？

「アニメーションに関しては、ストーリーの要所要所にはもちろん入ってきますし、「３×３ＥＹＥＳ」よりも、さらにその量を増やしていくつもりです。これは、ＰＳ版「天地無用！」の〝売り〟のひとつですから、かなり力を入れていこうと考えてます。また、セリフはすべて音声になる予定で、もちろん声優さんは、ＯＶＡ、ＴＶ版とまったく同じキャストになるでしょう。アニメーション部分の制作は、「天地無用！」ワールドの生みの親であるＡＩＣさんですから、クオリティは保証つきですよ」



◀「天地無用！」といえば、動きのすばらしさが魅力のひとつ。ゲームでもたっぷり見せてほしいところだ。

──ゲームシステムは、どういったものを使用する予定ですか？

「ゲームシステムについては、まだほとんど決まってはいないのですが……。ただ、「３×３ＥＹＥＳ」で好評を得ました、音声と文字によるキャラクターのセリフ表示を、任意に切り替え可能なシステム、これを採用することになるとは思います」

特報! 『天地』プレミアムバージョン発売か!?

──それでは最後に、ＰＳ版「天地無用！」を心待ちにしているファンのみなさんにメッセージがありましたら、お聞かせください。

「ＰＳ版「天地無用！」は、現在発売中のＰＣ版とはまた違った楽しさを持ったゲームにしたいと考えています。また、限定版のプレミアムバージョン製作も検討しています。くわしい内容はまだ未定ですが……。とにかく、みなさん楽しみに待っていてください!!」

今回の栗原氏へのインタビューによって、少しずつ概要が見えてきたＰＳ版「天地無用！」。編集部では、これからも最新情報を追いかけていくので、期待して待っていて欲しい！

『3×3EYES』イベント開催



去る７月26日、東京・豊島公会堂で「３×３ＥＹＥＳ」ＰＳ版の発売プレイベントが開催された。当日はたくさんのファンが詰めかけ、かなり盛り上がっていたぞ。これはもう、「天地」のイベントを開催するっきゃないよね、エクシングさん！

声優オーディション締め切り迫る!!

８・９月号のこのコーナーで、続けてお知らせした、株式会社エクシングによる、「新人声優オーディション」の締め切りが、８月31日と目前に迫っている。

今回のオーディションは、ＰＳ版「天地無用！」オリジナルキャラのバウンティハンター３人娘を選考するというもの。編集部では、オーディションの１次、２次審査からＰＳ版「天地無用！」のアフレコにいたるまで、積極的に密着取材を敢行。随時、誌面で紹介していく予定なので、『天地』ファンは、次号以降のプロ天に期待して欲しい。

PROJECT天地無用! 3'rd STAGE

PS版「天地無用!」の最新情報のあとは、「天地」ワールドをみんなで楽しむ"プロ天"の出番だ!!
第2期シリーズ最終話を目前にし、ますます盛り上がりを見せるOVA「天地無用! 魎皇鬼」の情報や、
ファンの心のオアシス(笑)"プロ天読者コーナー"を読んで、「天地」ワールドにみんなでハマろう!

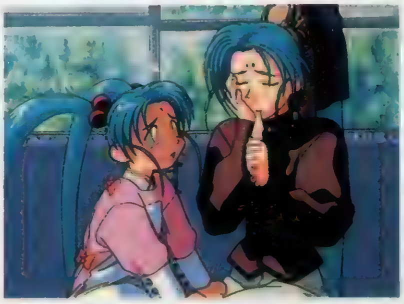
いよいよ最終話!! 9/25 ON SALE!!

OVA「天地無用!」

ついに最終回を迎えるOVA「天地無用！」第2期シリーズ。今回も天地はまわりの人々に振り回され、とんだ災難にあうことに。

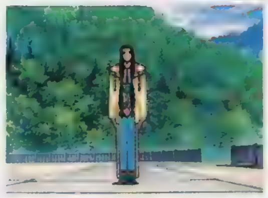
ある春の日、征木神社の境内を掃除中の天地と阿重霞の前に、遙照の母・船穂が突然現れる。一方、家には、阿重霞と砂沙美の母である美砂樹がやってきて、大騒ぎを巻き起こしていた。そしてなんと、樹雷皇も娘たちを連れ戻しに地球にやってくるという。どうも、地球に根付いている"皇家の樹"と、魎呼の持つ宝玉の力が原因らしいのだが……。

はたして、天地の運命は？　阿重霞は、砂沙美はどうなるのか？　そして鷲羽の秘密とは？　いま、すべての謎が明らかになる!?



阿重霞と砂沙美の母、美砂樹登場

▲娘たちよりもさらにキャピキャピとにぎやかな母、美砂樹。魎呼を砂沙美とまちがえて泣きわめいたり、阿重霞が"お母様"と呼んでくれないといって機嫌を損ねたり、大騒ぎを起こすのだ。でも、一応は樹雷星の皇妃……なんだよね。



天地の曾祖母!?

◀この人が遙照の母、船穂だ。つまり、天地のひいおばあちゃんということになる。とてもそうは見えないほど若いけど。



ああ、親と子の再会

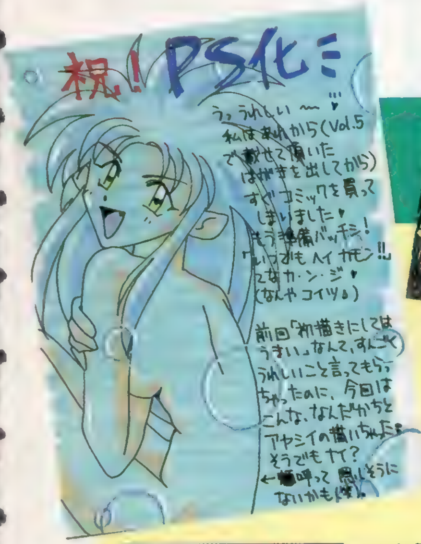
▶遙照と船穂、涙の再会！　……のはずなんだけど、遙照の頬に光る冷や汗の意味はいったい……？

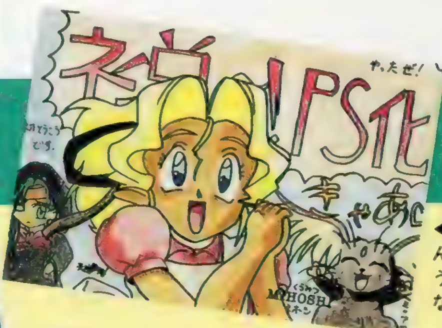


樹雷皇、見参!

◀これが、遙照、阿重霞、砂沙美の父親である樹雷皇、阿主沙。彼が連れてきた阿重霞の婚約者と、天地は戦うことになるのだ。

プロ天読者コーナー!!

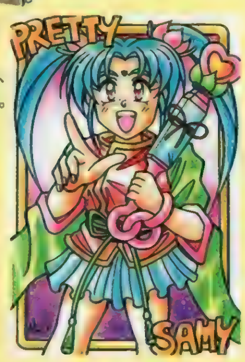




◀京都府　中村佳男さん：すみっこで疲れたような顔をしている清音が、なんとなくいいっすね。

◀新潟県　りるひなさん：またまたイラストありがとう。こりゃ、涼しげでいい色だねえ。

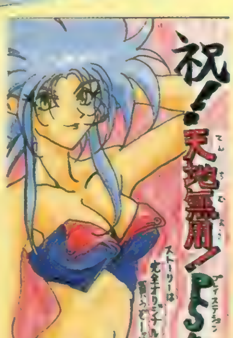
▶東京都　三沢秋太郎さん：プレイステーションとプリティサミー、なるほど、両方PSだ。



▼千葉県　甲雅さん：この魎皇鬼が人形であるわけは、いったい？



◀広島県　縫部直樹さん：うーん、ないすばでぃ。色っぽくていいなあ。





◀埼玉県　KUWAさん：そうだ！　みんなもどんどん参加してくれー!!



◀千葉県　文月美和さん：OVA版も見てほしいなあ。きっと気にいるよ。

「PSは規制が多いけど、入浴シーンはどうなるの？　風呂のない「天地」なんて、天地じゃないぞ！　がんばれエクシング、負けるなエクシング！」北海道　吉田英紀さん

「学園ものということは、「天地」につきものの"温泉(入浴)シーン"がないということでは？」静岡県　望月俊彦さん

やっぱ、お風呂シーンだよね！（力説）

「やっとPSを買いました。地方なのでTVの「天地」は見られないけど、PS版発売は楽しみです」愛媛県　水沼和博さん

TV編はビデオになって発売されてるよ。

応募のあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5F　メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
プロジェクト天地無用!
略して"プロ天"係まで

※緊急情報・「天地無用！」ラジオ化決定!!　10月より文化放送系列で放送予定とのこと。メインパーソナリティーは折笠愛さん、高田由美さんの予定。詳細はプロ天でお知らせするつもりなのでお楽しみに!!

リアルタイム・アクション・アドベンチャーの名作がPSに登場!!

アローン・イン・ザ・

魔術と恐怖の支配する屋敷で悪夢を

ポリゴンで描かれたキャラクターによるリアルなアクションや、ホラー仕立てのスリリングな展開で、世界的に高い評価をうけたＡＶＧ「アローン・イン・ザ・ダーク」の続編が、ＰＳに移植される。誘拐された幼い令嬢、グレース・ソーンダースを救い出すために活躍するのが、主人公の私立探偵エドワード・カーンビー。この誘拐事件を追って消息を断った友人のため、カーンビーはヘルズキッチンと呼ばれる不気味な屋敷へ乗り込み、待ち受けるさまざまな危険を乗り越えて、この悪夢のような屋敷に隠された謎を解きあかすのだ！





視点が自動的にチェンジする

キャラの位置によって自動的に切り替わる視点が、このシリーズの特徴。映画のカメラワークのように、さまざまな角度があるのだ。







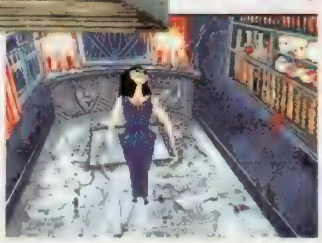
誘拐事件を追って…



▲この娘が、さらわれたグレース嬢だ。

友人が殺害された！





▲カーンビーの友人ストライカーは、館に忍び込むが、あわれ惨殺される。

▲水晶玉をのぞき込む謎の女性。ヘルズキッチンには、どんな秘密があるのか!?

グラフィックがグレードアップ!!

これまでのパソコン版などでは、キャラクターはわりとおおざっぱなポリゴンで描かれていたのだが、このページの画面写真でもわかるとおり、ＰＳ版ではテクスチャーを使って、とても滑らかな画面に仕上げられている。これによって、プレイ中のスリルもさらに盛り上げられることだろう。

3DO版



PS版



アローン・イン・ザ・ダーク2

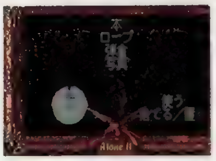
●ジャンル／AVG●メーカー／EAV
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ダーク2 体験する!!

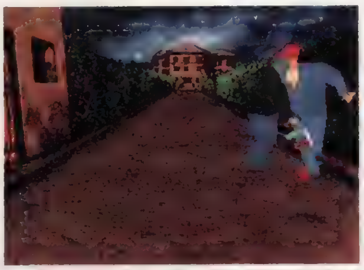


リアルタイムバトルで敵を倒す

屋敷に一歩踏み込んだときから、たくさんの敵が次々にカーンビーに襲いかかってくる。このゲームでは、敵との戦いもすべてリアルタイムでおこなわれる。カーンビーは、パンチやキックといったアクションや、屋敷の中で手にいれた武器を使って、敵を倒していかなくてはいけない。



◀弾薬は装填しないと役に立たないのだ。



◀頭突きで攻撃。カーンビーの攻撃アクションは4種類あるぞ。



◀激しい銃撃に、倒した敵から奪ったトンプソン機関銃で応戦。



▲迷路のようにいりくんだ庭園の植え込みの中を歩いていくと、いきなりツタが動き出して襲いかかってきた！　こいつを倒すためには、どこかで拾うことのできる海賊の剣を使って戦わなければならない。

アイテムを活用して難解な謎に挑む

屋敷内では、武器のほかにもさまざまなアイテムを手に入れることができる。ストーリーのカギとなるものから、先へ進む扉を開けるのに不可欠なアイテムなど本当にいろいろだ。２つのアイテムを合わせて、必要なものをつくるなんてこともある。なかには、関係がないようでも思いがけない使い方をするものもあるので、ちょっとやそっとでは謎は解けないだろう。



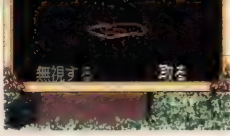
◀庭の置物を押してみたら、後ろに通路が。こんなのは分かりやすい方だ。



◀カギがかかったドア。いくつかのアイテムを使うと、意外な方法でカギが手にはいる。

◆アイテムは組み合わせて使うことも…

（ロープと）



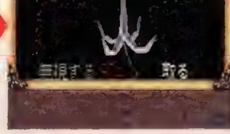
＋

（フックで）

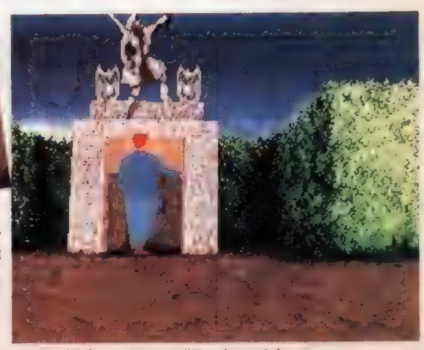


➡

（フック付きロープ）







▲▶ロープ付きフックを引っかけて像の腕を動かすと、台座が動いて秘密の入り口が！　はたしてこの先には何が……？

※画面写真はパソコン版のものです。

格闘無敵

電撃バトルマスター宣言

「我、格闘界に敵無し!!」

「鍛え続ける」のはなぜなのだろう?
拳が、指先が、気持ちが熱い!
格闘GAMEというジャンルを通じて、
ボクらは何かを共有していく。
行き着く先に見えてくる
その何かを見るために……
そしてこのまま「戦い続ける」ために!

キャラ別COM攻略
対戦ワンポイント
完全コマンド表
ウラワザ

パーフェクト大攻略

ゼロ・ディバイド
ZERO DIVIDE

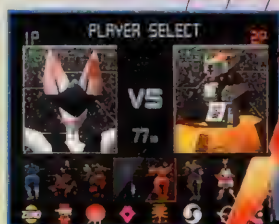
ZERO DIVIDE

ついに発売された、今一番ホットなPSオリジナルポリゴン格闘「ゼロ・ディバイド」。ちょうどみんな買って、盛り上がっているころかな。そこで今回は、ちょっとお得なウラワザの紹介に加えてCOM戦を大攻略! 練習してうまくなれっ!!



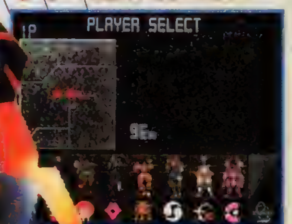
1 ボディカラーを選ぶ

難易度、コンティニューの有無に関わらず最後のボスキャラズールを倒すだけでOK。ボディカラーの選択方法は、キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながらボタン（8つのボタンに対応）で決定するのだ。また、2Pボディのカラーにも対応しているから、全16パターンあるぞ。









3 ボスキャラ"ZULU"で闘う

ラスボス、ズールをマイキャラとして使用することが可能だぞ。その方法とは、8体のキャラすべてでゲームクリア（ズールを倒す）するだけ！ これでキャラ選択画面にズールのスペースが増えるのだ。対戦はもちろん、COM戦でもプレイすることができるぞ。ズールが使用できるようになったデータはセーブしておこう。

2 2Pボディを使う

このゲームのキャラは、1Pと2Pでボディの形状とカラーリングが異なるんだ。2Pパターンのボディを選択したいときは、キャラ選択画面で方向キーの上を押しながら決定する。このとき、セレクトボタンも押しながらキャラを選択（8つのボタンに対応）すると、2Pボディでカラーリングを8パターンの中から選択できる。各キャラのカラーリングはキャラ別攻略のところで紹介しているぞ。







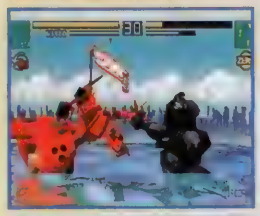
闘う前に7つのチェック!!

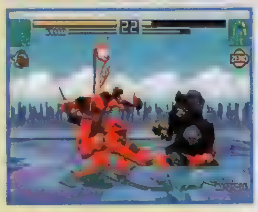
システム基礎知識

CHECK❶ 上・中・下段攻撃

攻撃には大きく分けて、高さの異なる上・中・下段攻撃と投げがある。ここでは攻撃の高低について解説しよう。まずは上段攻撃。これはキャラが立ち状態で繰り出す技と跳び込み攻撃で、立ちガードできるものだ。中段攻撃はヒジやヒザなどを使った技に多く、一見上段攻撃に見えるがしゃがみガードでは防ぐことのできない技だ。下段攻撃の代表的なものは足払い。しゃがみガードでないと防げない技。ダメージを受けないためにもガード位置を覚えること！

▼[illegible]







▲敵の出鼻をくじくのに有効なのが下段攻撃。キックの場合、敵がダウンするのもうれしいポイント。

▶上段攻撃は、空振りをするとそのスキに投げられてしまう危険性があ[illegible]

CHECK❷ ガードキャンセルを理解しよう

このゲームでいうガードキャンセルは、ガードボタンを押している間にコマンド（方向キー）を入力し、ガードボタンを離すのと同時にコマンドのボタンを押しても出すことができる技。このメリットは、ガード中にコマンドが入力でき、敵の技のモーションの戻りに反撃できること。このとき自分のキャラはガードの戻りモーションをキャンセルするから、敵に攻撃が当たるワケ。コンビネーションで押してくる敵に使えるぞ。



▶ガードボタンを押している最中にコマンド（方向キー）を入力



▶ガードを解いた瞬間にコマンドのボタンを押すと技が出る

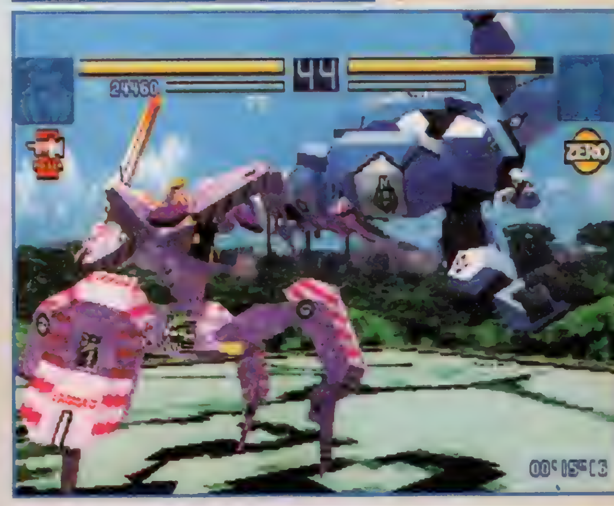
CHECK❸ 投げ技を決めるには？

ハデなコンビネーション技に目がいきがちだけど、見た目は地味だが確実にダメージを与えられる投げ技を忘れちゃいけない。しかも投げ技は全身ダメージ（次ページのシールドシステム参照）だから、重要な攻撃手段なのだ。だたし投げは打撃技のようにただ出しているだけでは、技を決めることができない。投げることができる条件（敵の状態）紹介するから、しっかり覚えておこう。しゃがみ投げの条件…立ち（ガード）からしゃがみ（ガード）状態、しゃがみ（ガード）状態、中段ガード崩しの出しと戻り、しゃがみ状態へ戻る攻撃モーションの戻り。



◀[illegible]

▼[illegible]



投げられる条件（立ち投げ）

- 立ちファイティングポーズ（ＦＰ）
- すり足前進
- すり足後退
- ステップイン
- ステップバック
- 立ちＦＰから立ちガード
- 立ちガード
- 立ちガードから立ちＦＰ
- しゃがみから立ちＦＰ
- しゃがみガードから立ちガード
- ライン移動の着地
- 上段ガード崩しの出しと戻り
- 立ちＦＰへ戻る攻撃モーション
- イオのキックコンパイラの直後

Zero Divide
ゼロ・ディバイド

●ジャンル　対戦格闘ACT●メーカー／ズーム
●発売日　発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

CHECK④
ダメージを知ろう

このゲームにも従来の格闘ゲームのように体力ゲージがある。このゲージは敵の攻撃を受けたときに一定量減少し、なくなると勝敗がつき負けてしまうことになる。画面上には表示されてはいないが、ゲージのマックス値は208に設定されている。キャラが繰り出すパンチやキックなど個々の技には攻撃数値（P80～81のコマンド表参照）があり、この数値が高いほど攻撃力があることを表しているのだ。使いやすい技だけを出すだけじゃなく、一発逆転を狙った大技を仕掛ける楽しみもあるってワケだね。

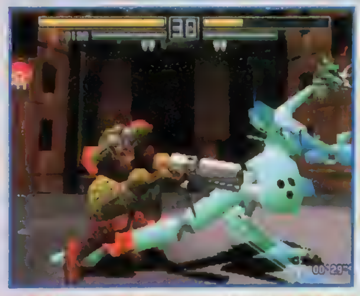
また、このゲームにはダウンゲージ（体力ゲージの下に表示されている青いゲージ）という、他のゲームでは見かけないものが用意されている。このゲージがなくなると、キャラはダウン状態となり倒れてしまう。このゲージのマックス値も208なので、技と技の攻撃力をプラスしていけばどのコンビネーションで敵を倒せるかがわかるぞ。ダウンゲージは技を連続でくらわない限り徐々に回復していくから、防御に回ったときの目安にもなるのだ。



ライフゲージ
この太いゲージが、そのキャラの残り体力を表している。このゲージがなくなると負けてしまうから、ガードをしっかりして敵の攻撃を受けないようにしよう。

ダウンゲージ
このゲージがなくなってしまうとダウン状態になり、強制的にキャラが倒れるようになっている。無限コンビネーションを防ぐためのシステムだ。コレで敵の状態を知ることができるぞ。







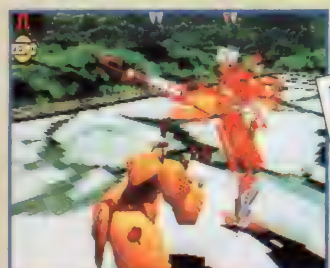
CHECK⑤
シールドシステムについて

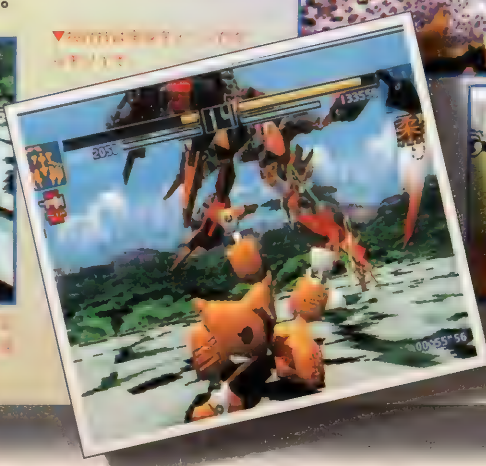
キャラには、各パーツ（頭部や足など）ごとにシールド値が設定されていて、パーツに攻撃がヒットするとこの数値が下がっていくワケ。シールド値が下がると防御力がダウンし、同じ技の攻撃をくらっても受けるダメージ数が多くなってしまう。シールドの状態は体力ゲージの横に表示されているキャラのパーツの色（グレーからレッド）で表されているぞ。キャラによってパーツの数が異なるから、自分の使うキャラの特徴をしっかりチェックしておこう。同じ場所を何度も攻撃されると、そのぶん防御力が低下してしまうから注意が必要だぞ。また、投げ技は全パーツにダメージを与えるため、有効に使うことが勝利への道なのだ。





▲◀これが、シールドのダメージ度を表す画面。各パーツはグレー→ブルー→グリーン→イエロー→オレンジ→レッドの順に色が変化し、後になればなるほど防御力が下がりダメージ数が大きくなってしまうのだ。









CHECK⑥ ハング状態からの復帰

ハングとは、キャラがリングの端につかまった状態のことで、このゲーム独自のシステムだ。ハングするには2つの条件が必要。地に足がついている状態からのリングアウト、かつ相手がハング状態でない場合である。リング端で吹っ飛ぶような技をくらってしまうとハング状態にならず、いきなりリングアウトで負けになってしまうから注意しよう。

ハング状態からの復帰には、下で紹介している4つのパターンがある。無防備な状態でリング内に復帰するジャンプとよじ登り、攻撃を仕掛けながらリング内に戻る中・上段攻撃復帰だ。敵との距離や行動を読んで、どの復帰パターンを使うのか考えるのが重要。ハング状態からの駆け引きも楽しみのひとつなのだ。また、ハングはダウン状態と同じ扱いにされているため、ハング中はダウンゲージがなくなっている。ゲージが回復すると復帰できるため、ボタンを連打するとゲージの溜まりが早くなり、早く復帰することができるぞ。



◀これが、リングの端につかまったハング状態。ここからどうリングへ復帰するかがポイントになる。

ジャンプ復帰



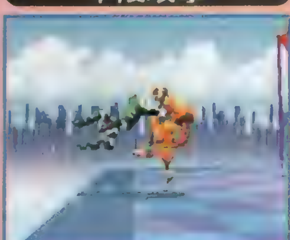
▲方向キーがニュートラルの場合、ジャンプしてリング内に復帰する。ジャンプモーション後は攻撃を出すことができるぞ

よじ登り



▲方向キーの下を入力しながらだと、ジャンプや攻撃をせずそのままよじ登ってリング内に復帰することができる。

中段攻撃



▲方向キーを上に入力しながら復帰すると、リング内に入った瞬間に中段攻撃をする しゃがんで待っている敵に対して有効。

上段攻撃



▲キックボタンを押しながら復帰すると、リング内に入った瞬間に上段攻撃を出すことができるんだ。

CHECK⑦ 起き上がりの攻防

このゲームでは、キャラがダウンから起き上がるときに一方的に攻められないために、起き上がりからの攻撃が可能。起き上がりパターンにはその場起き上がり（方向キーニュートラル）、後転起き上がり（方向キー左入力）、横転起き上がり（方向キー下入力+G）の3タイプがある。起き上がり後に攻撃をするには、その場起き上がりの場合、方向キーの上を押しながらキックボタンを押すことで中段攻撃、下を押しながらキックを押せば下段攻撃になる。敵が近づいてきた場合に使うといいぞ。また、後転や横転起き上がり中にキックボタンを押しても攻撃をすることができるため、ケースバイケースで使い分けよう！

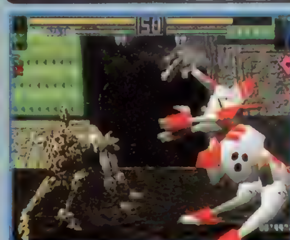
ダウン攻撃は、倒れている敵に追い討ちをかけるときに使えるぞ!!

ダウン攻撃





起き上がりパターン



▲これは、方向キーニュートラルのその場起き上がり。この間完全に無防備のため、敵の攻撃や投げ技を受けやすいから使わないほうがいいぞ



▲方向キーの下＋ガードボタンで、横に転がりながら起き上がることができる。敵がダウン攻撃をしてきた場合は、これで回避して起き上がろう。



▲方向キーを左（キャラのポジションが左側の場合）を押しながらだと、後転しながら起き上がることができる。間合いを広げたいときにはコレ。



▲後転または横転中にキックボタンを押すと、起き上がった瞬間に攻撃が出せる。方向キーの組み合わせ（↑中段・↓下段）でバリエーションをつけることも可能だ。

◎次ページからいよいよ実戦キャラ別COM戦攻略➡

ZERO

ゼロ ●人間型ユニット

COM戦

高い戦闘力を生かして攻めまくれっ!!



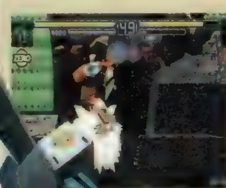


技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
レッドソバット	→+P+K	30	210	上段
レイドニーキック	→+K	20	210	中段
ライジングパーム	しゃがみから立ち途中に→+P	25	210	中段
トゥーカッター	↖+K	25	220	上段
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中段
バックキック	しゃがみから立ち途中に←+K	32	190	上段
ハンマーキック	←→K	48	280	中段
レイドエルボー	→→P	22	150	中段
レイドスライスキック	→→K	15	210	下段
エグゼブレイカー	↓→P	28	260	中段
ワンハンドスルー	G+P	50	280	―
ブレンバスター	←→→G+P	65	280	―
R.N.B	敵の背後でG+P	65	280	―
ヒールプレス	↓+K	10	90	―
ボディプレス	↑+P	15	80	―
メガトンボディプレス	(↑)P	35	70	―

表の見方は80P

初戦に勝つための ワンポイント・アドバイス

技の出が速く、豊富な中段攻撃を持つゼロは、登場キャラ中でもトップクラスの強さを誇る。基本はリーチが長く足もとを狙えるレイドスライスキック。中間距離で牽制し、敵がしゃがみガードで固まっているようなら、踏み込んで中段攻撃をするエグゼブレイカーを叩き込むのだ。近距離ではしゃがみパンチで敵をしゃがませ、中段攻撃から入るコンボ・レイド2ヒットを出していく。ゼロはガードよりも攻めを常に考えろ！



パターンにはまれば楽勝!!

COM戦全般を通して使える、簡単でお得なパターンを紹介しよう。ラウンド開始直後、敵が近づいてきたら垂直ジャンプ。降下中に敵の頭部を蹴る感じでキックを出し、着地後にキックボタンを連打するとダブルスピンキックへつながる。ダブルスピンキックの2発目のキックがヒットするとダウンするから、そのままダウン攻撃へ持っていこう。そして敵の起き上がるタイミングをみて、再び垂直ジャンプからのパターンを繰り返すのだ。

このパターンも万能じゃなくて、1発目のジャンプキックが当たらないと着地後大きなスキになってしまうから注意しよう。



◀ジャンプ中にキックを出したら、キックボタンを連打。着地後にダブルスピンキックが出るぞ



▶2発目のキックが当たると敵がダウンする。COM戦なら1発目のキックをガードされても、反撃しようとした敵に次のキックがヒットするぞ

▲このくらいのタイミングでキックを出す。最後のボス、[illegible]

しゃがみからの攻撃を利用



◀しゃがみ状態から立ちモーション中に出せるライジングパームは、中段攻撃に加えヒットすると敵が吹っ飛ぶから反撃にはコレを使おう

このテの格闘ゲームでは基本のしゃがみガード。敵の下段攻撃はガードできるし、上段攻撃はからぶるため当たらない。中段攻撃以外は防ぐことができる、頼れる防御手段なのだ。

防戦に回った場合、しゃがみガードから反撃に移るには、しゃがみ状態から立ちモーション中に出せるライジングパームとミドルキックが使えるぞ。この2つの技はどちらも中段攻撃だから技のからぶりはもちろん、下段攻撃で押してくる敵に対してとっても有効だ。しかも、ガードキャンセル技にもなっているから、ガードボタンを押しつつしゃがみから立ち、途中でガードボタンを離してキックボタンを押しても技が出るぞ。

ダウンした敵にエグゼブレイカーを当てる

カウンター攻撃やコンビネーションを当てたりすると敵が吹っ飛び、ダウン状態になる。このダウン状態になったとき、一瞬敵がバウンド（実際見てもわかりにくいけど）するんだ。バウンドしたときになんと、攻撃をまた当てることができる。攻撃は中段攻撃が当たりやすく、ゼロの場合はエグゼブレイカーがオススメ。しかし、ここで攻撃を当てるとダウン攻撃が入りにくくなってしまうが、リスクのあるダウン攻撃よりも有効。

▶吹っ飛んだ敵が地面に着地した瞬間、一瞬バウンドする。このときが追い討ち攻撃を仕掛けるチャンス！　タイミングをマスターせよ



◀バウンドした敵にエグゼブレイカーが見事にヒット！　敵が地面についたのを見てからコマンドを入力しても技が間に合うぞ

C O M B I N A T I O N

コンビネーション

ゼロのコンボはつなげるのが難しい反面、ヒットすればかなりの大ダメージを与えることができる。中でも実戦的なのが、途中に中段攻撃が入るコンボ・レイド2ヒットとコンボボディヒートEX。練習あるのみ！

クイックボディヒート

立ちパンチ（上段）▶ボディブロー（上段）と2発つながる、お手軽なコンボだ。コマンド入力のポイントは1発目のパンチを入れた後、すぐに方向キーの下を入力して続けてパンチを押す。1発目と2発目のコマンド受付時間に多少余裕があるから、タイミングをずらして出すとフェイントになっていいぞ。

▶1発目は、立ちパンチ。中間距離からわざとからぶりをしてフェイントに使うのも



◀1発目のパンチに誘われた敵が、次のボディブローをくらう。実践的な使い方だ。

コンボ・レイド2ヒット

▼コマンド入力のポイントは、方向キー素早く2回入れた後、方向キーを入れっはなしてパンチ、キックと続けてボタンを押す。コンボの中では簡単なほうだ



ゼロのコンボの中で、一番使い勝手がいいのがコレ。始めのヒジ撃ちが中段攻撃になっているから、中間距離で下段攻撃を牽制に使って敵をしゃがませてから出すと効果的だぞ。2発目のヒザは敵を浮かせことができるため、浮いている敵に他のコンボを当てる（タイミングが超シビア）ことも可能なのだ。

また、左ページで紹介しているダウン状態でバウンドしている敵に攻撃を当てる要領で、レイド2ヒットからレイド2ヒットへつなげることができる。タイミングが難しいけど、これはぜひ会得したいワザだ。

コンボ・ベーシックパターンEX

見た目がハデで、敵に与えるダメージ（精神的ダメージ含む）が大きい。始めの3発がすべて上段攻撃なのが弱いが、最後が中段攻撃になっているからしゃがんでかわす敵に有効だ。ゼロのEXコンボは技をつなげるタイミングが難しいから、コマンド入力をリズムで覚えよう。エグゼブレイカーは、ワンテンポおいて出すと当てやすいぞ。

▼始めの3発目までは、ボタンを連打する感じで出すとつながりやすい。最後のエグゼブレイカーへつなげるのが難しい。タイミングは3発目のキックがヒットしたのを見てから、ちょっと余裕を持ってコマンドを入力する。これは習うより慣れろ！　感覚をつかもう。





●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・2ヒット	P・K	上・上
コンボ・ベーシックパターン	P・P・K	上・上・中
クイックボディヒート	P・(↑)P	上・上
インターラプター	P・(↓)P	上・上
ダブルスピンキック	K・K	上・上
コンボ・スピンキック	P・P・P・P+K	上・上・上・上
コンボ・ライジングパーム	P・P・P・→+P	上・上・上・上
コンボ・ボディヒート	P・P・↓+P・→+P	上・上・中・上
コンボ・ベーシックパターンEX	P・P・K・↓→P	上・上・上・中
コンボ・ライジングパームEX	P・P・P・→+P・↓→P	上・上・上・上・中
コンボ・ボディヒートEX	P・P・↓+P・→+P・↓→P	上・上・中・上・中
コンボ・レイド2ヒット	→→P・→+K	中・中
ダブルスピンキックEX	K・K・←→K	上・上・中





TAU

タウ ●非人間型ユニット

COM戦

バツグンのT・スイングで一発逆転！



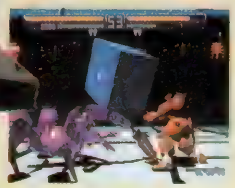
技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ストレートクロー	→+P	15	90	上段
サイドクロー	↘+P	12	60	中段
テイルアッパー	←↘+K	22	210	下段
フォアフィートキック	→→P	18	160	上段
サイドスライドチョップ	↓↓→+K	38	210	下段
ワンサイドキック	→→K	15	160	中段
バギーロール	→↓←K	45	360	上段
ニードルスルー	G+P	55	280	―
T.スイング	←↙↓↘→P+K	80	210	―
フォアフィートプレス	↓+K	10	90	―
スクリュープレス(小)	↑+P	15	80	―
スクリュープレス(大)	(↑)P	35	70	―

表の見方は80P



対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス

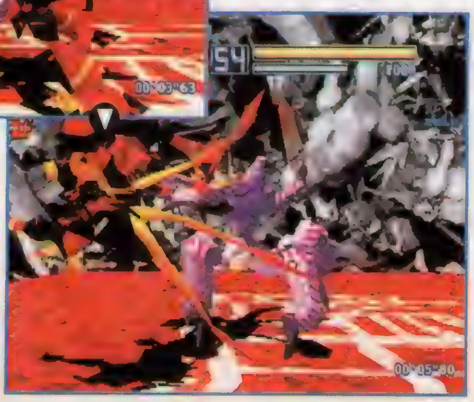
対戦で強いタウの技は、しゃがみパンチとキック。パンチは、連打がきくから接近戦で役に立つ。キックはリーチが長く、見た目より技の出るスピードが速いから、中距離で敵の攻撃を止めて近づけさせないように闘うと効果的だ。強力なコンビネーションがないタウは、チクチクと地道にダメージを与えていくのが手堅い戦法だ。初心者相手なら、トリッキーな動きをするスライドチョップが有効。敵の横に回り込んで攻撃するから迷うのだ。



敵の攻撃をすかしてブンブン投げまくれ

対戦では決めるのが難しいT．スイングだけど、COM相手ならチャンスはかなりあるから狙っていくといいぞ。COM戦の場合、敵はよくコンビネーションを多用してくる傾向がある。これを逆手にとって、コンビネーションをすかして硬直時間のスキに投げてしまうのだ。決めやすいのがタウ、ワイルド3、シグナス、ズールで、しゃがみガードで待っていると勝手に技をからぶりしてくれるっ！ 硬直時間はあまりないので、素早くコマンドを入力必要がある。ボタンがパンチとキック同時押しになっているから、あらかじめコンフィグでΔボタンをP+Kに割り当てておくと、いざというときに失敗しないですむぞ。豪快なT．スイングを決めて、スカッと投げまくろう！





▲▶T．スイングが決まれば、これ1発で3分の1の体力を奪う大ダメージを与えることができるのだ。しかも、投げ技ということで敵の全パーツにダメージを与え、シールド値を下げることができてしまう優れもの。リング端で決めれば、一気にリングアウトに持っていけるぞ。COM戦で投げるチャンスは、コンビネーションとジャンプするダウン攻撃のからぶり。ダウン攻撃をからふると、寝ている状態の敵でも投げることができるんだ

長い尾からコンビネーションへ

長いシッポを活かしたパターンを紹介。ラウンド開始直後に垂直ジャンプし、敵が近づいてきたところにシッポ攻撃（キック）を当てる。これがヒットすると敵が浮くから、そこにコンボ・シュレッダーを叩き込む。すべての攻撃を当てるのはタイミングが難しいけど、コンボは前進しながら技を出してくれるため、最後の2発ぐらいは当たるようになっている。これで敵がダウンしたら、手堅くフォアフィートプレスでダメージを与えるのを忘れずに。

▶コンビネーション後、ダウンした敵に追い討ちをかけるのを忘れないように！







▲◀ジャンプキックは、シッポの先を当てる感じて出すとイイ。タウの着地と同時に、コンビネーションのコマンドを入力。すべて当てるのは難しいから、コンビネーションは2発も当たればラッキーという気持ちで出していこう。ジャンプキックをガードされたら、着地後にいきなり投げを狙うのがオススメ

C O M B I N A T I O N

Poison

コンビネーション

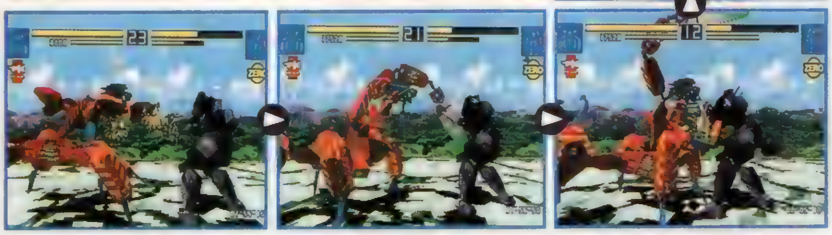
タウのコンボは、始めの1発目が中段攻撃じゃないため当てるのが難しい。2発目3発目の中段攻撃を当てるように、敵をしゃがませる下段攻撃を見せておいて1発目は移動に使っていくのがベスト。あまりコンボに頼りすぎるとスキが大きい分、反撃を受けやすいから注意しよう。

コンボ・マンティスⒶ

技のつなぎが難しくコマンドも複雑だが、2発目と3発目の攻撃が中段攻撃になっていてとても使えるコンボ。中間距離でしゃがみシッポ攻撃から出すと、中段攻撃を当てることができる。実戦では重要なコンボなので、確実に出せるように練習しておこう。威力が全コンボ中トップクラスだ。



▶技がすべてヒットすれば、敵がダウンする。この前で技を止め、しゃがみキックなどにつなぐ戦い方も有効だぞ



▲1発目は上段攻撃の立ちキック。オーバーアクションながら出るのが早い。 ▲見た目ではわかりにくいけど、これが中段攻撃になっている。 ▲この部分の技のつなげかたが難しい。ボタンを間違えないようにね

コンボ・アッパースマッシュⒶ

このコンボは、始めが下段攻撃になっているんだけど、下から振り上げるキックなので技のモーションがまぎらわしく、いきなり出すとけっこうくらってくれるのだ。中間距離からが狙いめで、からぶりをしてしまったときのスキも小さいぞ。



▼▶迫力があって、敵は威圧感を感じるはず。脅しに使える!?

コンボ・バギードリフト

トリッキーな2つの技を組み込んだコンボ。奇襲作戦に使えるが、始めの前転の状態が無防備なので、簡単に止められてしまう。敵の起き上がりに重ねるようにして出すと、ガードがわかりにくくて当てやすいかも。多用は禁物だ。



▼▶視点が大きく切り替わるから、自分のポジションを見失うなよ

コンボ・マンティスⒷ

このコンボは、お手軽で威力も大きい。浮いた状態の敵に対しても当てることができるのがポイント。ジャンプキックからつなげると、体力の3分の1は奪えるぞ。最後のキック2発は、方向キーを入れっぱなしでボタン連打! 確実に決めよう。



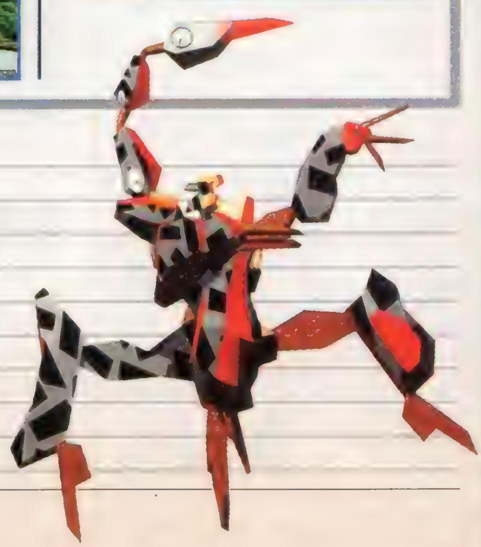
▶ジャンプキックで浮かせた敵に対しても、このコンボが使えるぞ。コマンド入力に自信がない人はコレだ。

▶1発目の攻撃後、すぐに方向キーの左を押してキックボタン。入力はかなり早めで、失敗するとただの立ちキックに…。

▶ここから方向キーは右へ入れっぱなしでOK。後はキックボタンを連打するだけで技がつながるぞ。

▶これで4ヒット。途中、中段攻撃が1発しかないのが残念だけど、出しやすさと攻撃力を考えたら一番お得かも

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・Yスナップ	P・K	上・上
コンボ・シュレッダー	P・P・→+P・→+P	上・上・上・上
コンボ・Xスナップ	P・P・→+P・K	上・上・上・上
コンボ・マンティスA	K・←+K・→+P・P	上・中・中・上
コンボ・マンティスB	K・←+K・↓+P・K	上・中・中・上
コンボ・マンティスC	K・←+K・↓+K・→+K	上・中・上・上
コンボ・アッパースマッシュA	→↘+K・→+P	下・上
コンボ・アッパースマッシュB	→↘+K・→→K	下・中
コンボ・バギードリフト	→↓←K・↓↓→+K	上・下





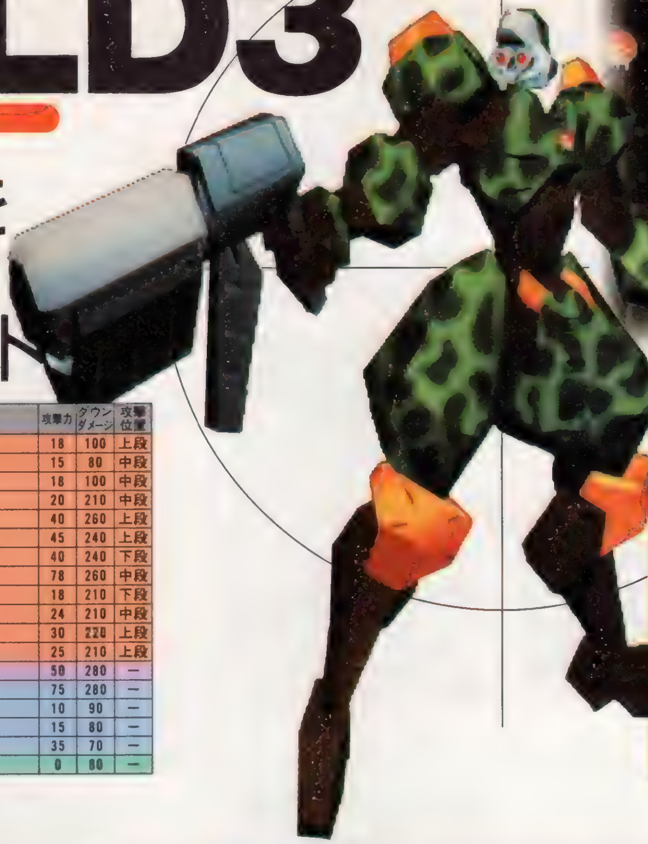
WILD3

ワイルド3 ●人間型ユニット

COM戦

飛び道具を起点に闘うのがポイント





技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
スピンパンチ	→+P	18	100	上段
ジャックナイフ	↘+P	15	80	中段
ミドルガン	→→P	18	100	中段
ブレイクガン	P+K	20	210	中段
ドロップキック	↓→K	40	260	上段
ハイショット	↓→P	45	240	上段
ロウショット	←↓P	40	240	下段
スイングガン	←→P	78	260	中段
ローキック	↘+K	18	210	下段
ニーキック	→+K	24	210	中段
タックル	←←→+P	30	220	上段
エルボー	→←+P	25	210	上段
Wインパクト	G+P	50	280	—
ヘッドクラッシャー	↓(↓)P+K	75	280	—
フィニッシングショット	↓+K	10	90	—
ヒップダイブ(小)	↑+P	15	80	—
ヒップダイブ(大)	(↑)+P	35	70	—
アンロックプッシュ(上段)	←G+P	0	80	—

表の見方は80P

対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス

登場キャラの中で飛び道具を持っているのはワイルド3のみ。この利点を生かし、対戦でも対COM戦と同様、飛び道具を起点に攻めていこう。敵の起き上がりや、技のからぶりのスキをついてガンガン撃っていくベシ。

また、ちょっとズルイ戦法だが、敵がハング状態（リングにぶら下がった状態）になったとき、リングによじ登ってくるところを撃つ！ 見事に命中すると敵は、リング下へ…。これは最後の手段として覚えておこう。

▼よじ登ってくるところを撃つ。多用すると友だちを無くすかも…



スピンパンチで間合いを調節

スピンパンチは攻撃間合いが広く、からぶりのスキも小さい。必殺技などを出そうとしている敵の動きを直前で止めることができるぞ。ただし、上段攻撃なので敵がしゃがんでいると空振りしてしまうのが弱点だ。敵がしゃがみ攻撃を主体に攻めてくる場合は、コンボ・スピンニーキックを狙うこと。ニーキックは中段攻撃なので敵がしゃがんでいればバッチリ決まるぞ。攻撃をくって敵がダウンしたら、すかさずヒップダイブ（大）を使い、ダウン攻撃をキッチリ決めておこう。

▼攻撃間合いが広いので、ちょっと遠目の間合いからでも繰り出していこう。からぶりしたとしても、スキが小さいので反撃されることは少ないぞ。この技で敵を牽制しよう



ゼロ・ディバイド ZERO DIVIDE

飛び道具をガードさせてからの攻撃

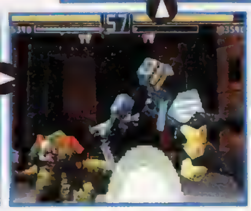
敵は飛び道具をガードすると、その次に反撃をしようと行動を起こす。この性質を利用し、まず中距離から飛び道具を撃つ。そして敵が反撃をしようとしたら、そこを狙ってローキックを叩き込む！ このパターンでけっこうハマルぞ。ローキックが決まって敵がをダウンさせたら、ダウン攻撃を決めておくこと。





▲まず中距離から飛び道具を撃つ。あまり接近しすぎると反撃をくらうので注意

▼敵は飛び道具をガードした後、ほとんどの何かが行動を起こす





◀▲COMがからぶりしたらローキックが確実に決まるぞ。ダウンさせたらダウン攻撃を決めるのだ。間合いさえ注意すれば、この攻撃パターンの繰り返しでかなり勝ち抜けるぞ。

スイングガンからのタックル

ちょっと離れた間合いからスイングガンを繰り出す。上の場合と同様、敵はこちらの技の後に攻撃を仕掛けてくるが、間合いが広いのでからぶりするハズ。そこを狙ってタックルを仕掛けるのだ。これで敵をダウンさせることができるぞ。スイングガンの直後、すぐにタックルを出すのがコツ。やはりその後はダウン攻撃をお見舞いしよう。

▼これは対人との対戦プレイでも活用できるフェイント技だ。しっかり覚えておこう。

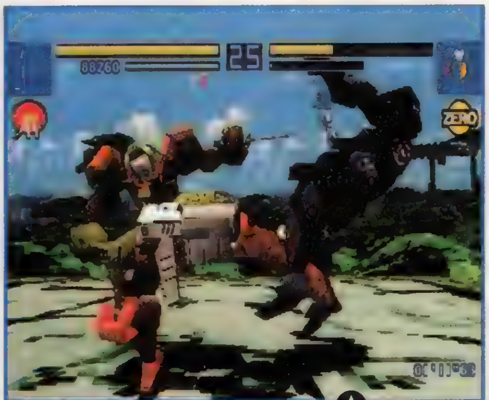




C O M B I N A T I O N

コンビネーション

基本的にコンボ技は接近戦で繰り出すもの。だがワイルド3の基本戦法は、敵とある程度間合いを広げ、飛び道具を使って戦うのがポイントになっているのだ。とりあえず強力な3種類のコンボ技を3つ紹介するけどコレに頼る必要はほとんどないかも…。



コンボ・ワイルドⒶ

パンチ（上段）、パンチ（上段）、キック（中段）、キック（中段）とつなぐ4連続コンボ技。途中の中段蹴りは、敵がしゃがみガードの状態でもヒットするぞ。さらに最初の3発がからぶりになっても、最後のキックが決まれば敵をダウンさせることができるのだ。ダウンさせることが目的なので、少し離れた間合いから最後のキックだけを当てるように繰り出していこう。

▲見事にクリーンヒット！ 相手をダウンさせたら、すかさずダウン攻撃だ。このクセをしっかりつけておこう



▶このキックは中段攻撃。敵がしゃがんでいてもヒットする コレがヒットすれば、最後のキックも必ず決まるのだ



◀最初の立ちパンチ×2は敵がしゃがんでいると当たらないぞ でもあせらずに、次のキックを繰り出してみよう

コンボ・スピンニーキック

スピンパンチ（上段）、ヒザ蹴り（中段）とつなぐ2連続のコンボ技。左のページでも紹介したように最初のスピンパンチはリーチが長く、敵の動きを牽制するのにも使えるぞ。そしてスピンパンチがからぶりしても、ヒザ蹴りが決まれば敵をダウンさせることができるのだ。ただし、ヒザ蹴りをからぶりすると必ず反撃を受けるので、このコンボ技を使うときは敵のスキを狙おう。



▶スピンパンチが当たってからヒザ蹴りのコマンドを入力しても遅い！ 狙うときは連続で…



▶しゃがみガード状態の敵も吹っ飛ばす。使いやすいコンボ技だが多用はオススメできないぞ

コンボ・ワイルドⒷ

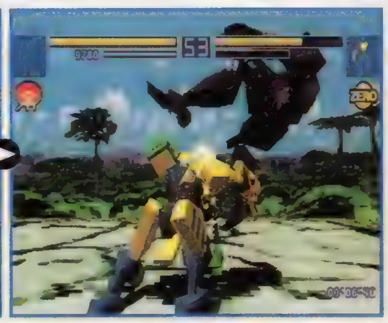
パンチ（上段）、パンチ（中段）、タックル（上段）とつなぐ3連続のコンボ技。最初のパンチ×2がからぶりしても、最後のタックルが決まれば敵をダウンさせることができるぞ。コンボ・ワイルドⒶのときと同様に、少し離れた間合いからパンチを繰り出し始め、最後のタックルだけを当てる感じで手堅く狙っていくのがいいだろう。

▼離れた間合いでは飛び道具で…。接近戦ではスピンパンチを起点にコンボ技を仕掛けていくのがベスト！ スピンパンチからは3つのコンボ技につながるぞ





▲スピンパンチの後に立ちパンチを繰り出す 離れた間合いでスピンパンチがヒットした場合、この立ちパンチが当たらないこともある



▲最後のタックルは意外と当たる距離が長い コレだけを当てる感じで、少し遠目の間合いから繰り出してみるのも戦法のひとつだ

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・ワイルド2ヒット	P・K	上・上
コンボ・ワイルドⒶ	P・P・K・K	上・上・中・中
コンボ・ワイルドⒷ	→+P・P・P	上・中・上
コンボ・スピンジャック	→+P・↘+P	上・中
コンボ・スピンニーキック	→+P・→+K	上・中
コンボ・ジャックスマッシュ	↘+P・→→P	中・中
コンボ・ジャックニーキック	↘+P・→+K	中・中



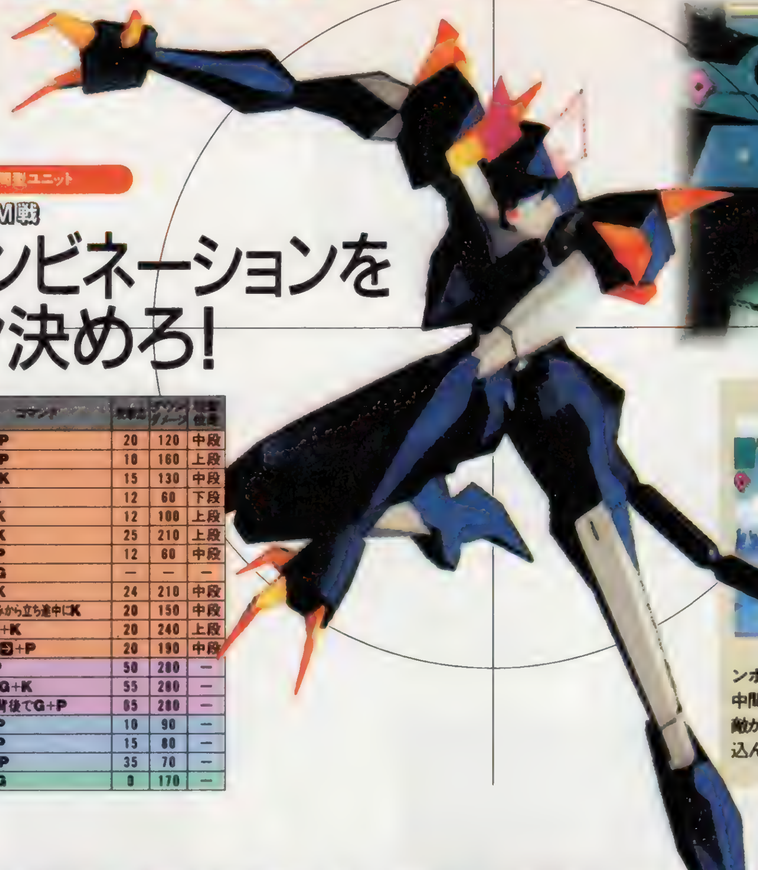


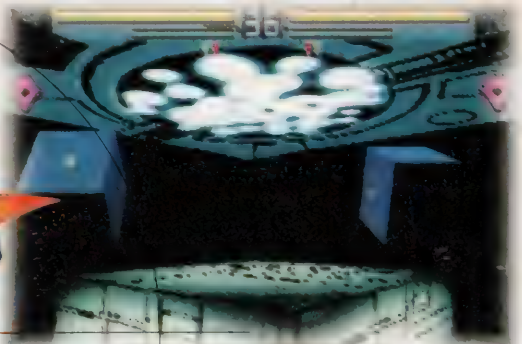
IO

イオ ●人間型ユニット

COM戦

華麗なコンビネーションをガンガン決めろ!

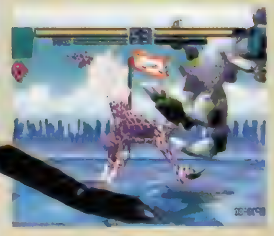




技名	コマンド	[illegible]	[illegible]	[illegible]
キラーチョップ	↓→P	20	120	中段
ネイルスマッシュ	→→P	10	160	上段
ブリスキック	→→K	15	130	中段
ヒールキック	P+K	12	60	下段
ハイキック	↘+K	12	100	上段
リワインドキック	←+K	25	210	上段
ネイルストレート	→+P	12	60	中段
リプレイサー	↗+G	—	—	—
ニーキック	→+K	24	210	中段
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中段
ヒールカッター	←→+K	20	240	上段
クロスネイル	←↓→+P	20	190	中段
エスコートスルー	G+P	50	280	—
ブリスストラングラー	→→G+K	55	280	—
ブラッディーバック	敵の背後でG+P	65	280	—
ネイルチョップ	↓+P	10	90	—
ヒールプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヒールプレス(大)	(↑)P	35	70	—
キックコンパイラ	←+G	0	170	—

表の見方は80P

対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス



イオの武器は、その豊富な中段攻撃にある。中でも前転するようにキックを浴びせるブリスキックと、リーチこそ短いが技の出がものすごく早いネイルストレートはそのままコンボへつなげることができ、対戦で役に立つ技なのだ。中間距離で下段攻撃になるヒールキックを見せておき、敵がしゃがんだところに中段攻撃からのコンボを叩き込んでいこう。イオ使いは、華麗に勝つ!!

リスクの少ないリワインドキックを使う

▼リワインドキックは上段攻撃になっているから、敵をしゃがみ状態にして狙うのがポイント。カウンターでヒットするとかなり高く敵が浮くから、そこにコンボを叩き込めるようになればかなり強い



サマーソルトのように、バク転をしながらキック攻撃をするリワインドキック。この技は、ガードされても着地までのスキが少なく、少し後ろへ下がるため敵の反撃を受けにくい。しかも、上段攻撃になっているから、接近戦でもつれた時などに使うとリスクが少なく間合いを取ることができるぞ。これはCOM戦に限らず、対戦でも単発で出しても有効な技なのだ。

中距離ではミドルキックを使う

▼敵の出足を止めるのに使えるミドルキック。COM戦でのあと一撃というときにオススメ。間合いとタイミングに注意



しゃがみ状態から出せるミドルキックは、中間距離で役に立つ技だ。ラウンド開始直後に少しバックステップして間合いを広げ、しゃがんで待つ。敵がコンボなどで近づいてきたところに、カウンターを狙ってこのミドルキックを当てるのだ。あと一撃で勝ちという場合にも、この戦法が使えるぞ。手堅く勝ちにいこう。

コンビネーションのバリエーションを使いこなす

▼始めのブリスキックがガードされるようなら、ワインドアップに切り替えてリワインドキックを出そう。これなら着地のスキに反撃を受けにくく、リスクが少なくていいのだ



同じ→→Kのコマンドから始まる2つのコンボ、ワインドアップとブリスソードカット。ワインドアップはサマーソルトのリワインドキックへつながるから、技がヒットしたときに敵との間合いが離れず追い討ちをかけやすい。一方ブリスソードカットは、ピストンキックがモーションの大きい回し蹴りになっているため、敵にガードされた場合反撃を受けてしまう危険性がある。敵に与えるダメージはブリスソードカットの方が格段に大きいから、最初のブリスキックが当たった時はブリスソードカット、ガードされた場合はワインドアップで間合いを広げるといった具合に2つのコンボを使い分けるのがポイントだ。ブリスキック後なにもしないと投げられてしまうので注意!



▲コンボ・ブリスソードカットは威力が大きい分、ガードされたときのスキが大きい。1発目のブリスキックが当たった場合は、こっちのコンボの方が威力があり使える。見極めが重要だぞ



▶しゃがんでいる敵に有効なブリスソードカット。イオのメインになる攻撃だ

C O M B I N A T I O N

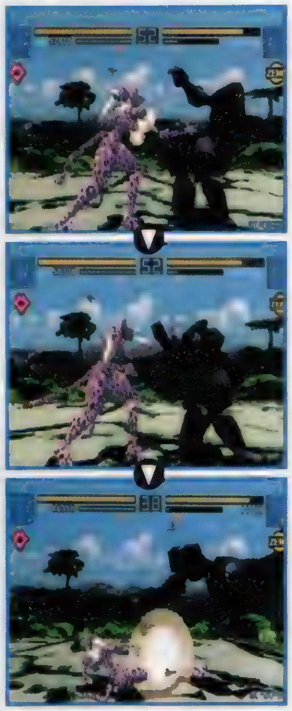
コンビネーション

イオのコンボはどれも使いやすく、実践的なものばかり。特にここで紹介している3つのコンボはCOM戦、対戦ともにとっても役立ち、イオの闘いの主力になるぞ。始めの1発目が中段攻撃になっているのを最大限に生かすのがコツ。

ここでイオ使いを目指すキミに、とってもお得なワンポイントアドバイス。コマンドを→→P+Kと入力すると、ネイルスマッシュからプリスキックにつながるんだ。これを利用すれば、コンボ・ワインドアップとコンボ・プリスソードがパワーアップ！ プリスキックから入るよりも技を潰されにくくて、決まる確率が高くなるぞ。

コンボ・スカイドカット

1発目2発目は、左右のパンチを出しながら前進する。そこからワンテンポおいてスライディングのような下段キックを繰り出すコンボ。始めのパンチが通常の立ちパンチと見分けがつきにくいのを利用して、中距離でパンチを何発か出した後コンボを出すと、反撃しようとした敵に下段キックがヒットするぞ。



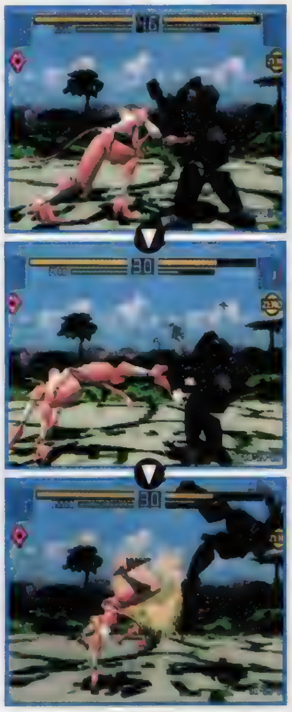
◀立ちパンチとモーションが似ているため、コンボに入る前に立ちパンチをフェイントに見せておくと敵が引っかかりやすい。

◀中距離から2発のパンチを移動に使って敵の攻撃を誘い、次の下段キックへ持っていくのがベストな使い方だ。

◀最後の下段キックは、2発目のパンチからワンテンポおいて出るため、敵がけっこう引っかかりやすいのだ。

コンボ・キンドースマッシュ

キンドースマッシュは、2発目の中段キックのリーチが長くとっても強い。ラウンド開始直後にいきなり出したり、敵の起き上がりに中段キックを重ねる感じで置いておくとかなり効果的だ。また、このコンボはからぶりをしても反撃を受けにくいのがうれしい。ガンガン狙っていこう！



◀技の出が早く、見た目よりもリーチがあるネイルストレート。敵の攻撃を潰すのにも使え、中段攻撃なので使い勝手がいいのだ。

◀かがんだ状態から、突き上げるように繰り出すキック。リーチはもちろん、スピードもかなり早い。これも中段攻撃になっている。

◀たとえこのキックがガードされても間合いが広がるため、ほとんど反撃を受けないですむのだ。実践的で使えるコンボだぞ。

コンボ・プリスソードカット

ネイルスマッシュからこのコンボへつなぎ、ダウン攻撃まで入れれば敵の体力の半分近くを奪うことができる。華麗なイオにピッタリのコンボだ。COM戦で中間距離から出すと、始めの2発の攻撃がガードされても、最後の回し蹴りが何かしようとガードを解いた敵にヒットする。この1発だけでも敵がダウンするぞ。

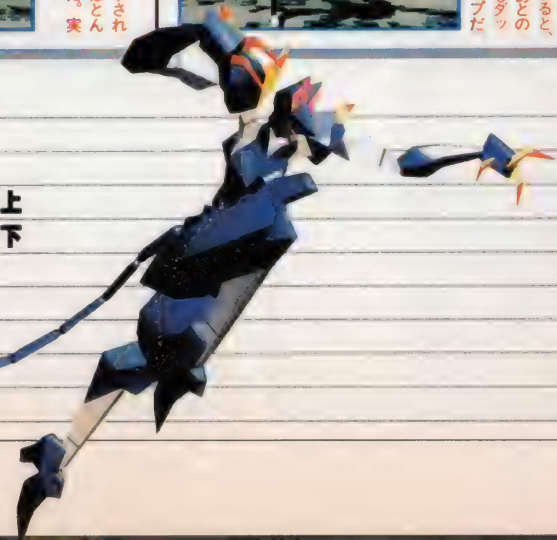


◀体操選手のような前転からのキック。技の攻撃判定が出るまでが遅いため、前転の途中で技を潰されてしまうことがある。

◀プリスキックで浮いた敵に、キックがさく裂！ 方向キーの斜め下をちゃんと押していないと出ないから、入力は確実に！

◀2発目のキックがヒットすると、勢いよく敵が吹っ飛ぶ。このあとのダウン攻撃は、ジャンプよりもダッシュで近づいてネイルチョップだ

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・2ヒット	P・K	上・上
ピストンキック	↘+K・K	上・上
コンボ・スピンキック	P・P・K・K	上・上・上・上
コンボ・スピンカット	P・P・P+K・P+K	上・上・上・下
コンボ・スカイドカット	→→P・P・K	上・上・下
コンボ・キンドースマッシュ	→+P・K・K	中・中・上
コンボ・プリスフェイク	→→P・→→K	上・中
コンボ・ワインドアップ	→→K・←+K	中・中
コンボ・プリスソードカット	→→K・↘+K・K	中・上・上





EOS

イオス ●人間型ユニット

COM戦

徹底した"守り"の戦法で手堅く勝ちをもぎ取れ!





技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
リキドウ	→→P	14	90	中段
オオゴマ	→→K	23	150	中段
タタミスクイ	→↘P	10	240	下段
アシズリ	↘+K	18	160	下段
タタミヌイ	→→→P	22	150	中段
タタミクズシ	→→P+K	30	210	上段
ウワ・ウラダタミ	→+P	20	120	上段
ナカ・ウラダタミ	←+P	18	180	中段
シタ・ウラダタミ	↘+P	18	100	下段
ウチナタ	↓→K	32	210	上段
セオイナゲ	G+P	50	280	—
トモエナゲ	←+G+K	23	220	—
スネアライ	→→↘+K	55	280	—
クマゴロシ	敵の背後でG+P	65	280	—
オニゴロシ	しゃがんでいる敵に↓+P+K	40	280	—
アチョー	↓+P	12	90	—
カワラワリ	↑+P	16	80	—
オオガワラワリ	(↑)P	35	70	—
モロテバリ(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
カラテバリ(上)	←G+P	0	20	上段
ヤワラガタメ(上P系)	←+G	45	220	—

表の見方は80P

対戦に勝つためのワンポイント・アドバイス

攻め手に欠けるユニットなので、1度のチャンスでいかに効率よくダメージをあたえるかが戦いのポイントになる。そのためにはダウン攻撃を徹底し、敵のスキには必ず投げ技を決められるようにしておこう。その合間には下段攻撃を使い、チクチクとダメージを与えるのが効果的だぞ。また、相手が上段パンチで押してくる場合にはヤワラガタメを狙うベシ。あとは受けるダメージを最小限にするため、的確なガードも身につけておきたい。



▲しゃがんでいる敵を投げ飛ばす技オニゴロシも狙ってみよう

下段攻撃でチクチク攻めろ

下段攻撃のシタ・ウラダタミはリーチが長く、反撃を受けることが少ない技だ。闘いが始まった直後から、コレをバシバシ繰り出し、敵の攻撃きを止めよう。さらに下段攻撃のアシズリもリーチは短いものの、技が出るのが早く使いやすいぞ。この2つを使ってまめにダメージを与えていこう。



◀シタ・ウラダタミは、戦いがスタートした直後くらいの間合いが当てやすいぞ このくらいの間合いをキープしつつ攻撃していこう



◀上の間合いよりも接近した場合は、アシズリを使って牽制しよう 敵の技をカウンターで止められれば、敵をダウンさせることができるのだ

ヤワラガタメも活用

パンチ連打からコンビネーションにつなぐゼロやズールには、当て身技のヤワラガタメが有効だぞ。この技は敵の立ちパンチをかわしてウデを取り、そのまま投げてしまう技だ。このコマンドをバシバシ入力し続けているだけで勝てる場合もある。ただし敵もおバカじゃない。こちらの技を警戒し、中段、下段と攻め手を変えてくる。そんなときはこちらも左に紹介した戦法に変えよう。

▼ガードをするときはつねに方向キーと同時に! このクセをつけておけば安心



▼敵のパンチとコマンド入力のタイミングが合えば技が完成! バシッと受け止め地面に叩きつけるぞ ただし、上段パンチしか受け止められないので注意



接近するときはリキドウで…

一応接近戦を得意としているユニットだが、COMと闘う場合はある程度、間合いを広げたほうがいいぞ。でもイオスにはリーチの長い技が少ない! さてどーする!? 敵との距離を広げたら、まず敵の出方を見よう。なにもせず接近してきたら左に紹介した2つの技を使い徹底的に下段を攻める。敵が遠くで技をからぶりしたらリキドウを使い接近! そこから闘いを組み立てていこう。リキドウは中段攻撃で、しゃがみガード不可。しかも一歩踏み込んで繰り出す技なのでリーチが長く使いやすいぞ。1発目が決まったら続けて2発、3発目を連続で繰り出していこう。

▶コマンドがちょっと面倒なのが難点 前方ダッシュと同時にボタンを押す感じで繰り出そう



C O M B I N A T I O N

柔 イオス コンビネーション

悲しいことにイオスには2連続以上のコンビネーションがない。だがそれゆえ出すのは簡単なので、手堅く決められるぞ。威力もかなり強力なものがそろっているので、敵のスキを見つけたら投げ技と織りまぜながら狙っていこう

タタミガエシ

裏拳（中段）、アッパー（上段）とつながる2連続のコンボ技。最初に繰り出す裏拳は中段攻撃なので、しゃがんでガードしている敵にもヒットするぞ。でもリーチがかなり短く、からぶりしてしまうと大きなスキになってしまう。それにこのコンボ技は、2連続でヒットしないと敵をダウンさせることができないのだ。これを上手に決めるには、完全に敵のスキを狙うしかない。一番オーソドックスな狙いどころとしては、敵のしゃがみ攻撃をガードした直後だ。そのまま敵がしゃがんでいるなら、まず最初の裏拳がヒットする。そうなれば、2発目のアッパーもバッチリ決まり、敵は確実にダウンするのだ。イオスのコンボ技の中ではかなり使いやすいもののひとつ。あたえるダメージもわりと大きいので、イオスを使うなら最初に覚えておきたいと技だ。何度も練習して最初の裏拳の攻撃間合いをしっかり把握しておこう。





▲▶最初の裏拳の攻撃間合いはかなり狭い。それに技が出るまであまり早くないので、ただ単に繰り出すと敵の下段攻撃につぶされたり、からぶりしたりする。狙うときは必ず敵のスキに叩き込むこと。出すからには絶対に当てたいコンボ技なのだ。

タタミバラシ

前方回し蹴り（上段）、しゃがみ裏拳（下段）とつながる2連続のコンボ技。最初の回し蹴りが決まるだけで敵は吹っ飛び、そのあと地面スレスレで裏拳が決まる超カッコイイ技だぞ。仮に回し蹴りがガードされたとしても、2発目の裏拳に反応してしゃがみガードできる敵はそうはいない。特に対COM戦の場合は、ほとんどくらってくれるので、あと一撃で倒せる！　という場合にはこの技を使って攻撃しよう。ただ、最初からしゃがみガード状態の敵には、まったく効果ナシ。逆に反撃されるので、敵をよく見て技を出そう。



▶回し蹴りだけで敵はダウン。単発でも繰り出せるが、からぶりするとスキがでかいので、コンボ技として使おう



▶回し蹴りがからぶりしても、コンボ技として入力していれば、この裏拳で敵の動きを止めることができるのだ。

タタミオトシ

裏拳（上段）、ハンマーパンチ（上段）とつながる2連続のコンボ技。コマンドは簡単だし威力もかなりある技だ。攻撃が単調にならないようにするため、タタミガエシと交互に使っていこう。ただし、裏拳、ハンマーパンチともに上段攻撃というのがちょっと残念。敵がしゃがんでいると、まったく当たらないのだ。この技は、敵の技をからぶりしたときに狙うしか、決める方法はなさそうだ。敵のスキを見つけたら確実に出せるように、練習をしておこう。

▼片足を軸に、回転しながら繰り出す上段攻撃の裏拳。やはりこの技がヒットしたのを見てから次のコマンドを入力しても遅い！　バクチもたまには…



▼タタミバラシの連続攻撃でしか見られないハンマーパンチ。コマンドを2連続で入力すると、裏拳後に敵の横に回り込んでこのパンチを繰り出す





●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・ニマイダタミ	P・K	上・上
タタミガエシ	←+P・→P	中・上
タタミオトシ	→+P・↓+P	上・上
タタミヌイ	→→→P・P	中・上
タタミバラシ	↓→K・↘+P	上・下



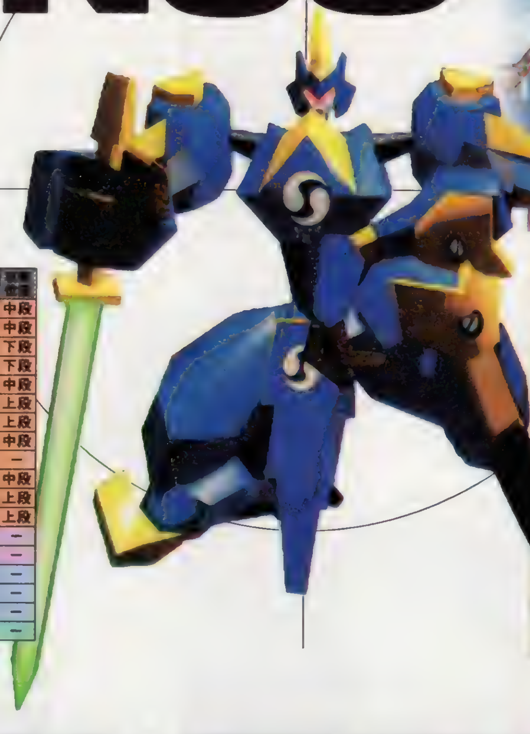
CYGNUS

シグナス ●人間型ユニット

COM戦

地道な攻撃が勝ちに導く





技名	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
イアイギリ	←+P	20	120	中段
イアイヅキ	→→P	22	140	中段
シタオオザトウ	↘+P	20	120	下段
シタハヤテ	↘+K	12	140	下段
ナカハヤテ	→+K	10	140	中段
ガンセキ	←←K	30	230	上段
ナガレヅキ	ダッシュ中にP	18	150	上段
トビザトウ	↑+P	18	140	中段
ニンポーヤシチ	↗+G	—	—	—
セイバイ	←→P+K	20	220	中段
シンクウギリ	↓←P+K	80	300	上段
ニンポー・トケイマワリ	↓↓↓P+K	10	40	上段
ニンポー・オオカナヅチ	G+P	50	280	—
ニンポー・タルオトシ	敵の背後でG+P	55	280	—
ジョウブツ	↓+P	9	90	—
ハヤニエ(小)	↑+P	15	80	—
ハヤニエ(大)	(↑)P	35	70	—
[illegible]	↓↘G+P	8	20	—

表の見方は80P

対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス

シグナスは通常技があまり強くないため、単発で技を出していてもなかなか勝てない。そこで役に立つのが、中間距離からのコンボだ。コンボで使えるのがザトウマワシとザトウシタハヤテの2つで、始めの←+Pで出るイアイギリの攻撃判定が強くてリーチも長い。おまけに中段攻撃になっているから、下段キックなどで敵にしゃがみガードを意識させ、しゃがみ状態で固まっているところを狙っていくのがポイントだ。ちなみに、ニンポー・トケイマワリはコマンドが面倒なワリに全然使えないので、実戦向きじゃない。



中・近距離で下段攻撃を繰り返す

COM戦で有効なのが、中距離での下段攻撃。ただ闇雲に出していても当たらないから、ちゃんと狙って技を出すようにする。

下段攻撃で有効なのがニマイシタハヤテ。中間距離でしゃがんで待ち、敵が間合いに入ったら技を出す。1発目のキックが当たると確実に2発目も入り、しかも敵がダウンするオマケつき。すかさずダウン攻撃のジョウブツを叩き込もう。COM戦では、これを繰り返しているだけでかなり勝てる。あとは、しゃがみ状態で待っているときに、敵の素早い中段攻撃をくらわないようにすることが大切。でも、大抵の中段攻撃よりもシグナスのシタハヤテの方がリーチが長いから、間合いとタイミングさえ間違わずに出せば確実に当たるはずだ。



▲COMは下段攻撃に対するガードがあまいから、攻撃判定が強いシグナスの下段攻撃は強力な武器になる



▶ニマイシタハヤテはガードされると投げられてしまう危険性アリ　ガードされたら1発目で止めるようにするのがポイントだ

攻撃の戻りにカウンターを狙う

COM戦の場合、間合いを広げて待っていると攻撃が当たらない間合いにも関わらず、ムダな攻撃をして技をからぶりするんだ。このスキが攻撃のチャンス！　確実に攻撃が当たるため、とってもお手軽なパターンだ。

からぶりのスキに狙うのは、コンボのザトウシタハヤテ。これだけで3発入るうえに、ダウン攻撃のジョウブツまでおまけに入るのだ。クリアを目指すなら、このパターンを繰り返そう。



▼敵の攻撃の出かかりに当てればカウンターになり、通常より大きなダメージを与えることができるぞ

▲カウンターを狙うなら、イアイズキかセイバイがいいぞ。どちらの技も踏み込んで攻撃を出すから、敵の間合いの外から仕掛けることができる。





◀COM戦だと、おもしろいようにカウンター攻撃が決まるんだ。単純作業（パターン）だけど、クリアしたいのならこれが一番!!

C O M B I N A T I O N

コンビネーション

シグナスのコンボは種類がたくさんあるワリには、使えるモノが限定される。特に、ニンポー・トケイマワリがからんでいるコンボは使い道がほとんどなく、屈辱技としてフィニッシュで決められればイイほう。紹介した3つのコンボは使えるぞ!!

ニマイシタハヤテ

▼方向キーのニュートラルを一度通して斜め下へ入力してキックボタンを押す。2発目のキックは、方向キーを入れっぱなしでも出すことができるのだ。足元を狙う技だから、敵にしてみればいやらしい攻撃だよね。



敵の足元を狙って、サクッサクッと2発下段キックを出す簡単なコンボ。技こそ2発しか出ないが、攻撃判定とリーチの長さはとっても魅力。しかも、2発目の下段キックがヒットすると確実に敵がダウンするのもうれしいのだ。シグナスを使うならこれは基本。

ザトウマワシ

▼中段➡下段と連続で攻撃するコンボだから、ガードの切り替えが難しい。中間離でこれを繰り返しているだけで、敵はかなりイライラするぞ。精神的に追い込めば攻めが荒くなって、こっちの攻撃が当たりやすくなるのだ



中段攻撃のイアイギリから入り、シタオオザトウの下段攻撃へつながるコンボ。お手軽な分ガードされた場合、シタオオザトウの戻りのモーションが大きいため、反撃の的になってしまう。遠めから2発目の剣の先を当てるように出すといいぞ。

▼シタハヤテを見せておいて、いきなり中段攻撃のイアイギリを出すと引っかかりやすい。これは対戦でも使えるテクニックだ。





▲▶2発目からは下段攻撃になっている。敵がダウンしたらダウン攻撃!

ザトウシタハヤテ

シグナスのコンボの中で一番使えるのが、このザトウシタハヤテ。イアイギリからニマイシタハヤテへつながるコンボ。1発目の攻撃が中段攻撃でしゃがみガードできず、続いて出る攻撃が下段になっているため、敵は立ちガード▶下ガードと切り替えをしなくてはいけない。多用するとわかってしまうが、近距離で混戦状態になったとき出すと効果的。

また、COM戦ではこのコンボを繰り返しているだけで、簡単に勝ち進むことができる。敵キャラを選ばずに通用するのがうれしいのだ。

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・ニマイバ	P・K	上・上
ウワハヤテ	K・K	上・上
ニマイシタハヤテ	⇘K・K	下・下
ザトウギリ	P・P・P	上・上・上
ザトウギリ+	⇨⇨P・P・P	中・上・上
ニンポー・オオドケイ	⇩⇩⇩P+K・P+K(×9)	上(×10)
ザトウマワシ	⇦+P・⇘+P	中・下
ザトウシタハヤテ	⇦+P・⇘+K・K	中・下・下
ニンポー・トケイクズシA	⇩⇩⇩P+K・P+K・⇦+P	上・上・中
ニンポー・トケイクズシB	⇩⇩⇩P+K・P+K・P+K・⇦+P	上・上・上・中
ニンポー・トケイクズシC	⇩⇩⇩P+K・P+K(×9)・⇦+P	上・上(×9)・中
ニンポー・トケイバライA	⇩⇩⇩P+K・P+K・⇘+P	上・上・下
ニンポー・トケイバライB	⇩⇩⇩P+K・P+K・P+K・⇘+P	上・上・上・下
ニンポー・トケイバライC	⇩⇩⇩P+K・P+K(×9)・⇘+P	上・上(×9)・下
ニンポー・トケイハヤテA	⇩⇩⇩P+K・P+K・⇘+K・K	上・上・下・下
ニンポー・トケイハヤテB	⇩⇩⇩P+K・P+K・P+K・⇘+K・K	上・上・上・下・下
ニンポー・トケイハヤテC	⇩⇩⇩P+K・P+K(×9)・⇘+K・K	上・上(×9)・下・下







DRACO

ドラコ ●非人間型ユニット

COM戦

遠い間合いから しっぽを使っての 下段攻撃が有効!

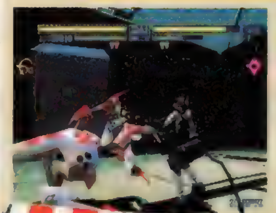




技名	コマンド	攻撃力	ダウンゲージ	攻撃位置
ヘッドバット	→+P	20	100	中段
テイルバック	→→K	18	100	上段
ミドルキック	→+K	25	80	中段
ローキック	↘+K	23	120	下段
テイルダイブ	↑+K	39	280	下段
ハイ・ブレイズ	→→P	3×7	20×7	上段
アッパー・ブレイズ	↑+P	3×7	20×7	上段
ロー・ブレイズ	←↘+P	3×7	20×7	下段
モンゴリアンパンチ	←→+P	30	220	上段
ショルダーテイル	←↓→K	35	240	上段
ドラゴン・ニップ	G+P	55	280	—
ハイパーヘッドバット	↘+P	40	280	—
バーベキュー	←→G+P+K	65	280	—
チェーンテイル	↓+KKKKK	10~28	00~40	
テイルボム	↓+P+K	54	70	—

表の見方は 80 P

対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス



▲ヘッドバットは強力

接近戦ではヘッドバットからつながるコンボ・スリーダウンを多用。少し離れた間合いでは、しゃがみパンチやしっぽ（しゃがみキック）を使って攻撃していけば、どんな敵にもマルチに闘えるハズ。ただ動きが鈍いので、敵に次の攻撃を悟られないように注意！　いろいろ組み合わせを考えながら攻撃していくのがポイントだ。敵をダウンさせたらダウン攻撃を確実に決めよう。

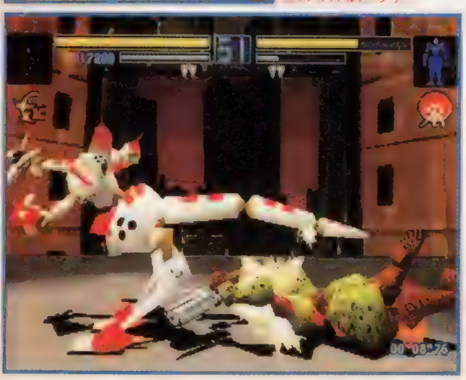
ダウン攻撃は確実に!

ダウン攻撃にはチェーンテイルとテイルボムの2種類がある。チェーンテイルは技が出るまでの時間が短く、最高5発まで決まるマシンガン型。それに対するテイルボムは出るまでの時間は長いが、超重い一発を繰り出す、その名の通りボム型だ。ダウン攻撃は、COM戦、人戦とも確実に決めたいので、出るまでの時間が短いチェーンテイルがオススメだぞ。



◀敵をダウンさせた！　自分が体力的に不利な場合は1発逆転を狙いテイルボムを繰り出しても…

▼確実性を取るならチェーンテイルだ。出るのが早いので2～3発くらいまでは、決められるだろう



接近戦ではしゃがみパンチとしっぽで攻撃だ

ドラコには中距離から接近戦で効果を発揮する技が多く、闘いもそのくらいの間合いをキープしながら闘っていくのがベストだ。まず接近戦では、しゃがみパンチ（下段）とヘッドバット（中段）を中心に攻撃だ。この2つの技は、両方とも頭を突き出す攻撃なので見分けがつきにくい。それにリーチも長く、出るまでに時間も短いのでバシバシ繰り出してもOKだぞ。これらの技が届かない中距離の間合いに敵が離れたら、今度はしゃがみキックだ。しゃがみキックは出るまでに時間がかかるが、さらにリーチが長い攻撃なのでちょっと離れた中距離からでもヒットするぞ。これらの攻撃で長距離、接近戦を支配してしまえば、わりと楽に勝てるぞ。でも最後まで油断は禁物！



◀しゃがみパンチが1発ヒットしたら2発、3発と連続で繰り出せ！



◀しゃがみパンチが届かなくなったら今度はしゃがみキックだ

ロー・ブレイズでCOMの動きを封じろ

ロー・ブレイズを出すだけで敵はすっげ～イヤがり、間合いが離れていてもサイドステップやバックステップで避け始めるぞ。体力的に有利な場合は、ロー・ブレイズを多用していればタイムオーバーで逃げ勝ちも可能。ただし一発吹くごとに逆方向に少しづつ後退し、連発すると知らぬ間にリングサイドへ追いつめられていることがある。リングサイドを背にして闘うと、攻撃を一発くらっただけでリング下へ落ちることもあり危険。ロー・ブレイズを連発するときは自分の位置を確認し、追いつめられそうになったら敵の頭を跳び越え反対側に逃げよう。



C O M B I N A T I O N



コンビネーション

中距離、遠近戦を得意としているドラコにしては、コンボ技が少ないのかなぁ～っと残念！ あまり攻撃のバリエーションはないが、逆いでは使いやすい技が１つでもあればOK。しっかりコマンドをマスターしてガンガン使っていこう。

コンボ・テイルバック

しっぽ（上段）、しっぽ（下段）とつながる２連続のコンボ技。リーチがかなり長く、少し離れた間合いからでも当てることができるぞ。ただ、キッチリ２連続で決まっても敵がダウンしないのが難点。ガードされたときのスキも大きいので、あと一撃で敵を倒せるというときに使っていこう。



▲しゃがみガードをしている敵に、このコンボ技はまったくの無力！ 敵の行動をよく見て繰り出せ。

▲少し離れた間合いから２発目の下段攻撃だけを当てる感じで出すのがベストだ。

コンボ・スリーダウン

ヘッドバット（中段）、しっぽ（上段）、ハンマーパンチ（上段）とつながる３連続のコンボ技。数少ない技の中でいちばん使えるのがコレだ。最初のヘッドバットは左でも紹介したように、しゃがみパンチと織りまぜて使うのが効果的！ しゃがみパンチの連打で敵をしゃがませたら中段攻撃のヘッドバットがバッチリ決まる。その後の攻撃も２連続で決まるのだ。ハッキリいって使えるコンボ技はコレだけなので、確実に出せるようにしておこう。



◀しゃがみパンチとヘッドバットを織りまぜながら攻撃！ 敵がしゃがみっぱなしで攻撃してくるなら、迷わずコンボ技へとつないでいこう

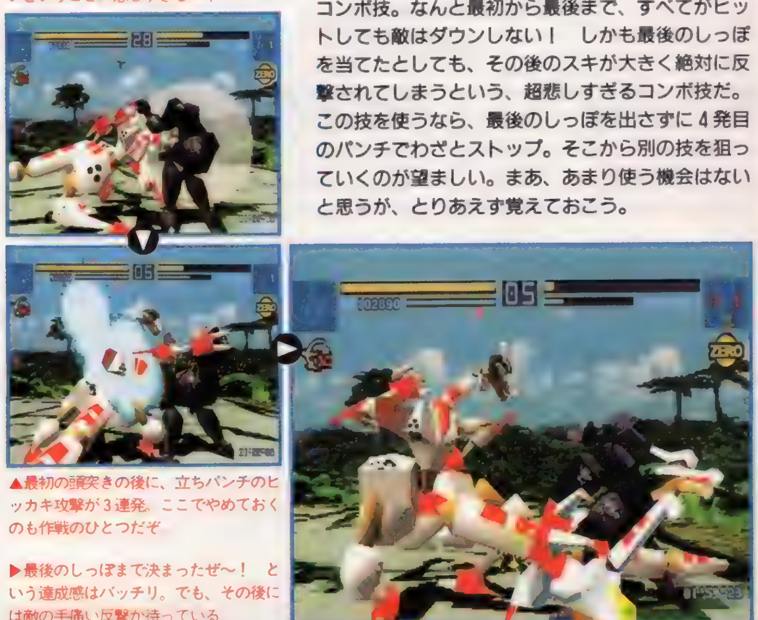
▶ヘッドバット後に敵の真上からしっぽを振り下ろすコマンド入力が不完全だと、ここで終わってしまうこともあるので注意！

▼最後は上から振り下ろすハンマーパンチだ。３連続で決まらないと敵はダウンしないので、コマンドはキッチリ入力しよう

コンボ・ラピッドネイル

▼さらにこのコンボ技の弱点は、敵がしゃがみガード状態だとまったく当たらないということ。悲しすぎる～！

頭突き（上段）、パンチ（上段）、パンチ（上段）、パンチ（上段）、しっぽ（下段）とつながる５連続のコンボ技。なんと最初から最後まで、すべてがヒットしても敵はダウンしない！ しかも最後のしっぽを当てたとしても、その後のスキが大きく絶対に反撃されてしまうという、超悲しすぎるコンボ技だ。この技を使うなら、最後のしっぽを出さずに４発目のパンチでわざとストップ。そこから別の技を狙っていくのが望ましい。まあ、あまり使う機会はないと思うが、とりあえず覚えておこう。



▲最初の頭突きの後に、立ちパンチのヒッカキ攻撃が３連発。ここでやめておくのも作戦のひとつだぞ

▶最後のしっぽまで決まったぜ～！ という達成感はバッチリ。でも、その後には敵の手痛い反撃が待っている

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・2ヒット	P・K	上・上
コンボ・テイルバック	→→K・K	上・下
コンボ・スリーダウン	→+P・K・P	中・上・上
コンボ・ラピッドネイル	P・(→)P(×3)・(↓)K	上・上・上・上・下



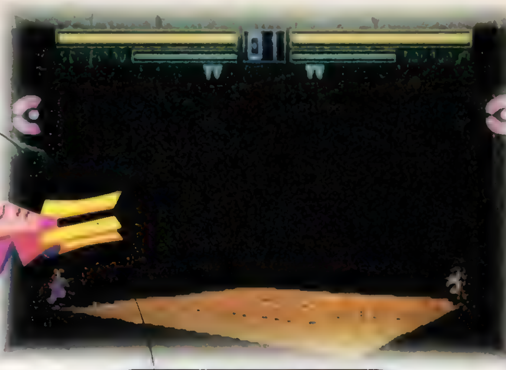


格闘無敵 NEREID

ネレイド ●非人間型ユニット

COM戦

ダーティーアッパーからコンビネーション技へ…これで楽勝だ!





[illegible]	コマンド	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ロースタッブ	↘+P	12	80	下段
キラーネイル	→+P	14	100	上段
ドリルキング	→→P	20	150	中段
フールキック	←+K	25	160	上段
ヒールハンマー	↓+K	22	220	上段
ブラッディーチョップ	→+P+K	20	180	上段
バッドスライド	P+K	25	240	下段
ガッデムドリル	→↓P+K	30	220	中段
クールキック	←↘+K	25	220	下段
ダーティーアッパー	しゃがみから立ち途中にP	30	210	中段
ステップナー	敵が背後にいるとき(G)←←	—	—	—
アンフェアーパンチ	←+P	25	160	中段
クレイジードリル	G+P	50	280	—
スーパーバッドスルー	敵が背後にいるときでG+P	60	280	—
ドリルプレス	↓+K	10	90	—
ヘルプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヘルプレス(大)	(↑)P	35	70	—
ガードクラッシャー(上)	P+K+G	0	40	—

表の見方は80P

対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス



対戦でもやはりダーティーアッパーからコンビネーションにつなぐ技が基本戦法となる。でも、あからさまにダーティーアッパーばかりを狙うと、こちらの動きを予想され、確実に反撃を受けてしまうぞ。そのため多用は絶対に避け、普段はヒールハンマーやクールキックで闘おう。そして敵の気をそらしておいてから、突然ダーティーアッパーを繰り出すのだ。この一撃は、絶対に決めたい。なぜならからぶりしたりすると敵が再び警戒し始めるからだ。決めの一撃は絶対に外すな!

ヒールハンマーも有効

ヒールハンマー(上段)は、リーチは短いけど攻撃が出るのがすっごく早く、技のスキも小さい! しかも攻撃判定が他のキャラクターの技よりも強いみたいで、敵の足払いなどの攻撃も未然に潰すことができるのだ。接近戦では絶対に欠かせない技なのひとつなので、COM戦、対戦ともにガンガン多用していこう。また、ダーティーアッパーを繰り出すための布石として使うのも効果的。この技のからぶりに攻撃を仕掛けようと敵が接近してきたら迷わずダーティーアッパーを叩き込め!



▲ヒールハンマーは足を上げてから、カカトを敵に振り下ろす技。上段攻撃なのでしゃがまれると当たらないが、スキが小さいので、その後の反撃もくらいにくいのだ

ダーティーアッパーを繰り出すポイントはココ!

ダーティーアッパー(中段)の長所は、決まれば絶対に敵を空中に浮かせるということ。敵が浮けばコンボ技もおもしろいように決まるぞ。だが、ただ繰り出してもガードされて反撃を受けるだけ。そこで、ダーティーアッパーを繰り出すまでのプロセスを紹介しよう。まず闘いがスタートした直後ぐらいの間合いをキープ。そこからクールキック(下段)を出す。敵はしゃがみガード後に何か行動を起こすので、そこを狙ってダーティーアッパーを繰り出す! 敵がしゃがんでいれば絶対に決まるのだ。

●基本はしゃがみ状態で…

▶ダーティーアッパーを出しやすいように、対COM戦ではしゃがみガード状態が基本。対人戦では攻撃がハレバレなのでしゃがみっぱなしはダメ



●クールキックで牽制

▼クールキックは攻撃が出るまでの時間は長いが、リーチが長い! 狙いは敵にガードさせることなので、当たらなくてもOK



●COMの攻撃はガード

▼敵はこちらの技をガードした後、何か行動を起こすハズ。だが間合いが離れているのでからぶりすることが多いのだ



●そしてダーティーアッパーだ!

▼敵が技をからぶりしたらところを狙ってダーティーアッパーを繰り出すのだ! 敵が浮いたらコンボ技につないでいこう



C O M B I N A T I O N

コンビネーション

簡単なコマンドで出せて、しかも強力なものがそろっているのが超ウレシイ。それぞれのバリエーションも豊富なので、いろいろ変えながら繰り出していけば、敵に攻撃を予想されることもない。ダーティーアッパーで敵を浮かせたら、確実にコンボ技を決めていこう。

コンボ・ハッピーネイル

パンチ（上段）、パンチ（上段）、パンチ（上段）、パンチ（上段）とつながる4連続のコンボ技。すべて上段攻撃で、4連続で決まっても敵はダウンしないのが欠点。ただ単に連発するのはオススメできない技だ。だが、ひとつひとつの攻撃はスキが小さく、動きがすっごく素早い！　この利点を生かして、ダーティーアッパーから狙ってみよう。ダーティーアッパーで敵が空中に浮いていれば、動きが早いのでバッチリ4連続で決まるぞ。この方法で繰り出すのがベストなのだ。







▲すべてヒットしても敵はダウンしてくれない。地上戦で敵と向かい合って繰り出すのはやめよう。ダーティーアッパーで浮かせた場合、次につなげるコンボ技としては、コレがいちばん使いやすいぞ。確実に出せるようにしておこう。

コンボ・クレイジーマシーン

パンチ（上段）、ドリル（上段）、ドリル（中段）、ドリル（中段）とつながる4連続のコンボ技。最初のパンチがヒットしなくても、2発目以降のドリルがヒットすれば敵はダウンするぞ。それに3、4発目のドリルは中段攻撃なのでしゃがんでいる敵にもヒットするのだ。前進距離も長いので、少し離れた間合いから出すベシ！

▼パンチは最初の1発だけ。それ以降は体を回転させながら、背中からニョキッと生えている2本のドリルで殴りつけるぞ。





▲敵が離れた間合いでしゃがんでいるときなどは、3、4発目のドリルだけを当てるつもりで離れた間合いから狙いこう。

コンボ・スチューピッド

キック（上段）、キック（中段）、ドリル（上段）、ドリル（上段）とつながる4連続のコンボ技。2発目のキックは中段攻撃なので、敵がしゃがみガード状態でもヒットするぞ。コレが決まれば残りの3、4発目のドリルも自動的に決まるのだ。だがすべてヒットしないと、敵をダウンさせることができない。







▲▶後ろキックを出した後、前キックの入力時に、パンチとキックボタンの2つを連打していれば、その後の攻撃が出やすいぞ。確実に4発連続で決めるベシ！

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボ・2ヒット	P・K	上・上
コンボ・ハッピーネイル	P・P・→+P・P	上・上・上・上
コンボ・ラッシュオーダー	P・P・→+P・→+P	上・上・上・中
コンボ・クレイジーマシーン	→+P・(←)P(×3)	上・上・中・中
コンボ・スチューピッド	←+K・→+K・P・P	上・中・上・上
ガードクラッシュドパンチ	P+K+G・→+P	上・上
ガードクラッシュドキック	P+K+G・←+K	上・上
ドリルキング・スマッシュ	→→P・→+P	中・上





ZULU

ズール ●人間型ユニット

COM戦

速くて長い技で敵の出鼻をくじくのだ





技名	コマンド	[illegible]	ダメージ	[illegible]
ズールチョップ	→+P	12	80	中段
ズールストマックブレイカー	→→→P	22	150	中段
ズールセンターキック	→+K	20	150	中段
ズールレイドエルボー	→→P	14	150	中段
ズールアンクルブレイカー	→→K	15	210	下段
ズールエグゼブレイカー	↓→P	27	220	中段
ズールリブブレイカー	←+P	15	180	中段
ズールハンマーショット	→→P+K	30	210	中段
ズールリワインドキック	←+K	30	220	上段
ズールハイキック	↓+K	12	120	上段
バックターンフェイクキック	↙+K	16	140	中段
ズールニーブレイカー	↘+K	12	140	下段
ズールアクシスチェンジャー	↗+G	—	—	—
ズールワンハンドスルー	G+P	55	280	—
ズールブレーンバスター	←→→G+P	65	280	—
Z.R.N.B.	敵の背後でG+P	65	280	—
ズールナックルプレス	↓+P	10	100	—
ズールダイブ(小)	↑+P	15	80	—
ズールダイブ(大)	(↑)+P	35	70	—
ズールガードブレイカー(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
ズールパームブレイカー(上)	←G+P	0	20	上段

表の見方は80P

対戦に勝つための ワンポイント・アドバイス



▲いろいろなキャラの技が使えるんだ

ズールの技は、ゼロとイオスをたしてプラスαしたようなキャラ。何といってもその強さは、しゃがみガードできない中段攻撃のバリエーションがたくさんあること。常に中距離を保ちながら下段攻撃で牽制し、敵がしゃがんだのを見て中段攻撃を叩き込む。攻撃は状況に応じて使い分けよう。一番使えるのが、上からヒジを落とすズールハンマーショット。キャラの見た目のハデさとは対照的に、闘いはチクチクと攻撃を当てて確実にダメージを与えるタイプ。

中距離からカウンターを狙う

ズールは技の出が早く、踏み込んで攻撃する技を持っている。これを利用して、中距離からのカウンター攻撃を狙う戦法がある。間合いを広げてガード状態で待ち、敵が攻撃しようとアクションし始めたのを見て攻撃を仕掛けるのだ。カウンターを狙うのにオススメの技は、ズールハンマーショットとバックターンフェイクキック。前者は攻撃が当たるとダウンし、後者はそのままコンボへつなげることができるのだ。



▶常に中距離を保つように間合いを広げ、攻撃のチャンスをうかがうのだ





◀▲同じ中段攻撃ばかりせずに、敵を惑わす意味でもいろいろな技を使ってバリエーションを増やすようにしよう。また、中段攻撃はカウンターを狙うだけじゃなく、接近戦でもみ合いになったケースでも威力を発揮する。この場合使えるのがズールチョップ。ダウンを狙うのなら、ズールハンマーショットがオススメ。

下段攻撃が強い

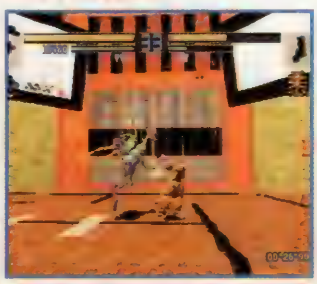
▼COM戦では、下段攻撃を繰り返しているだけでかなり勝ち進めるぞ



COM戦全般を通して、敵は下段攻撃に弱い傾向が見られる。その弱点につけ込んで、ズールの強い下段攻撃を狙っていくといい。有効な下段攻撃は、当たると敵がダウンするズールアンクルブレイカーと、コンボへつなげることができるズールニーブレイカーだ。間合いに注意して出そう。

ゼロパターンが使えるぞ

▼ズール2ヒット後にダウンした敵には、ズールダイブが決まるぞ



ズールの基本技はゼロと同じものが多いため、ゼロのCOM戦で有効なパターン（P62参照）がズールでも使えるのだ。中でも簡単でお手軽なのが、垂直ジャンプキックからのズール2ヒット。全部決まると敵の体力を半分近く奪うことができる、超強力な攻撃パターンなのだ。

C O M B I N A T I O N

コンビネーション

ズールは通常技が強いため、コンボのバリエーションが少なくなっている。ここでは、実戦で役立つ２つのコンボと、技を出すのに注意が必要なコンボを紹介するぞ。どんな場面で出すと効果的なのか、しっかりチェックしておこう。

ズールキック

ズールハイキックは、下から振り上げるキック（上段攻撃）からそのまま頭部を攻撃するキック（上段攻撃）へつながるコンボだ。上段から上段なので、敵にしゃがまれると攻撃がまったく当たらず、大きなスキになってしまうのがネック。しかし、始めのズールハイキックがリーチが長く技の出るのが早いから、中距離で敵の攻撃に合わせるようにして出せば技を潰すことができ、タイミング次第ではカウンターダメージを与えることだってできる。ただし、敵の攻撃を見てからじゃないと逆に潰される危険性もあるぞ。



▶このズールハイキックが、リーチが長くて出るのが早い。これで中段攻撃だったらなぁ（贅沢な悩み）。

◀このコンボのいいところは、ガードされても反撃を受けにくいこと。牽制技にピッタリのコンボなのだ。

ズールキンドーキック

しゃがみ状態から中段攻撃のキックを出し、そこから立ちキック（上段攻撃）へつながるズールキンドーキック。１発目に出るキックのリーチの長さを生かし、少し離れた中距離から狙っていくといい。また、ズールの長い下段攻撃を牽制に使って敵をしゃがみガードで固めれば、中段攻撃から入るこのコンボを叩き込むチャンス！ 待っているだけじゃなく、自分の有利な条件を作るのだ。



▶ズールで一番使えるコンボが、このズールキンドーキック。中距離でとりあえず出しておくのに便利な技だ。ラウンド開始直後などにいきなり出すと、けっこう引っかかるぞ。お試しあれ。



◀▼始めの３発目までは、連続で出るから反撃を受けなくてすむ。問題なのが、下の写真の技。大高く突き上げるモーションはカッコイイんだけど、これだけ当たっても敵がダウンしないため反撃を受けてしまうことに…。とほほ…。

ズールラッシュ

見た目がハデで、一見強力そうなズールラッシュ。しかし、このコンボにはとんでもない落とし穴があるのだ。最大の欠点は、すべての技がヒットしないと敵がダウンしないこと。しかも、始めの攻撃がただの立ちパンチなので、こんな攻撃をくらってくれる敵はめったにいないだろう。さらに、最後の突き上げアッパーがからぶると、とんでもないスキ（硬直時間が異常に長い）になってしまう。この間自分はガードできないから、確実に反撃をくらってしまうことになるのだ。反撃が投げならまだいいけど、ゼロのように強力なコンボを持っているキャラに対しては厳禁。こんなコンボに頼らなくてもズールは強い！

●コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
ズール2ヒット	K•K	上•上
ズールハイキック	→+K•K	上•上
ズールキンドーキック	↙+K•K	中•上
ズールレッグブレイカー	↘+K•K	下•下
ズールブレイク	→→→P•P	中•上
ズールラッシュ	P•P•→+P•→+P	上•上•中•中





ZERO DIVIDE COMMAND LIST(ZULU対応版)

ボスキャラのズールを含む、全9ユニットの完全コマンド表。コマンド内の( )は、その方向にキーを入力し続けることを意味している。また、"+"は方向キーとボタンを同時に押す、たとえば→+Pなら方向キーの右とパンチボタンの同時押しを意味している(コマンドはすべてキャラが右向きの場合の入力方向です)。

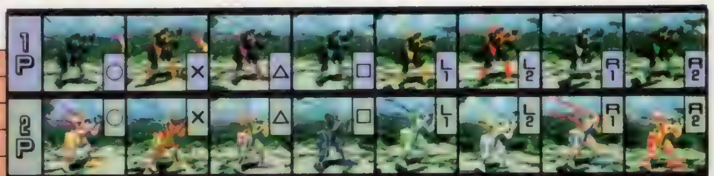
ZERO●ゼロ

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
レッドソバット	→+P+K	30	210	上段
レイトニーキック	→+K	20	210	中段
ライジングパーム	しゃがみから立ち途中に→+P	25	210	中段
トゥーカッター	↖+K	25	220	上段
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中段
バックキック	しゃがみから立ち途中に←+K	32	190	上段
ハンマーキック	←→K	48	280	中段
レイトエルボー	→→P	22	150	中段
レイトスライスキック	→→K	15	210	下段
エグゼブレイカー	↓→P	28	280	中段
ワンハンドスルー	G+P	50	280	—
ブレンバスター	←→→G+P	65	280	—
R.N.B	敵の背後でG+P	65	280	—
ヒールプレス	↓+K	10	80	—
ボディプレス	↑+P	15	80	—
メガトンボディプレス	(↑)P	35	70	—



ZULU●ズール

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ズールチョップ	→+P	12	80	中段
ズールストマックブレイカー	→→→P	22	150	中段
ズールセンターキック	→+K	20	150	中段
ズールレイトエルボー	→→P	14	150	中段
ズールアンクルブレイカー	→→K	15	210	下段
ズールエグゼブレイカー	↓→P	27	220	中段
ズールリブブレイカー	←+P	15	180	中段
ズールハンマーショット	→→P+K	30	210	中段
ズールリワインドキック	←+K	30	220	上段
ズールハイキック	↓+K	12	120	上段
バックターンフェイクキック	↙+K	16	140	中段
ズールニーブレイカー	↘+K	12	140	下段
ズールアクシスチェンジャー	↗+G	—	—	—
ズールワンハンドスルー	G+P	55	280	—
ズールブレーンバスター	←→→G+P	65	280	—
Z.R.N.B.	敵の背後でG+P	65	280	—
ズールナックルプレス	↓+P	10	100	—
ズールタイフ(小)	↑+P	15	80	—
ズールタイフ(大)	(↑)+P	36	70	—
ズールガードブレイカー(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
ズールパームプレス(上)	←G+P	0	20	上段



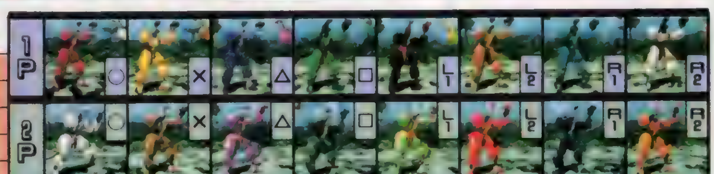
IO●イオ

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
キラーチョップ	↓→P	20	120	中段
ネイルスマッシュ	→→P	10	180	上段
ブリスキック	→→K	15	130	中段
ヒールキック	P+K	12	60	下段
ハイキック	↘+K	12	100	上段
リワインドキック	←+K	25	210	上段
ネイルストレート	→+P	12	60	中段
リブレイサー	↗+G	—	—	—
ニーキック	→+K	24	210	中段
ミドルキック	しゃがみから立ち途中にK	20	150	中段
ヒールカッター	←→+K	20	240	上段
クロスネイル	←↓→+P	20	180	中段
エスコートスルー	G+P	50	280	—
ブリスストラングラー	→→G+K	55	280	—
ブラッディーバック	敵の背後でG+P	65	280	—
ネイルチョップ	↓+P	10	80	—
ヒールプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヒールプレス(大)	(↑)P	35	70	—
キックコンパイラ	←+G	0	170	—



EOS●イオス

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
リキドウ	→→P	14	80	中段
オオゴマ	→→K	23	150	中段
タタミスクイ	↓↘P	10	240	下段
アシズリ	↘+K	18	180	下段
タタミヌイ	→→→P	22	150	中段
タタミクズシ	→→P+K	30	210	上段
ウワ・ウラダタミ	→P	20	120	上段
ナカ・ウラダタミ	←P	18	180	中段
シタ・ウラダタミ	↘+P	18	100	下段
ウチナタ	↓→K	32	210	上段
セオイナゲ	G+P	50	280	—
トモエナゲ	←+G+K	23	220	—
スネアライ	→→↘+K	55	280	—
クマゴロシ	敵の背後でG+P	65	280	—
オニゴロシ	しゃがんでいる敵に↓+P+K	40	280	—
アチョー	↓+P	12	90	—
カワラワリ	↑+P	18	80	—
オオガワラワリ	(↑)P	35	70	—
モロテバリ(上下)	↓↘G+P	0	20	中段
カラテバリ(上)	←G+P	0	20	上段
ヤワラガタメ(上P系)	←+G	45	220	—



固有技 投げ技 ダウン攻撃 特殊技



TAU ●タウ

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ストレートクロー	→+P	15	90	上段
サイドクロー	↘+P	12	60	中段
テイルアッパー	←↘+K	22	210	下段
フォアフィートキック	→→P	18	160	上段
サイドスライドチョップ	↓↓→+K	38	210	下段
ワンサイドキック	→→K	15	160	中段
バギーロール	→↓←K	45	360	上段

ニードルスルー	G+P	55	280	—
Tスイング	←↙↓↘→P+K	80	210	—
フォアフィートプレス	↓+K	10	90	—
スクリュープレス(小)	↑+P	15	80	—
スクリュープレス(大)	(↑)P	35	70	—



DRACO ●ドラコ

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ヘッドバット	→+P	20	100	中段
テイルバック	→→K	18	100	上段
ミドルキック	→+K	25	80	中段
ローキック	↘+K	23	120	下段
テイルダイブ	↑+K	39	280	下段
ハイ・ブレイズ	→→P	3×7	20×7	上段
アッパー・ブレイズ	↑P	3×7	20×7	上段
ロー・ブレイズ	←↘P	3×7	20×7	下段
モンゴリアンパンチ	←→+P	30	220	上段
ショルダーテイル	←↓→K	35	240	上段

ドラゴン・ニップ	G+P	55	280	—
ハイパーヘッドバット	↘+P	40	280	—
バーベキュー	←→G+P+K	65	280	—
チェーンテイル	↓+KKKK			
テイルボム	↓+P+K	54	70	—



CYGNUS ●シグナス

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
イアイギリ	←+P	20	120	中段
イアイツキ	→→P	22	140	中段
シタオオザトウ	↘+P	20	120	下段
シタハヤテ	↘+K	12	140	下段
ナカハヤテ	→+K	10	140	中段
カンセキ	←←K	38	230	上段
ナガレツキ	ダッシュ中にP	18	150	上段
トビザトウ	↑+P	18	140	中段
ニンポーヤシチ	↗+G	—	—	—
セイバイ	←→P+K	20	220	中段
シンクウギリ	↓←P+K	80	300	上段
ニンポー・トケイマワリ	↓↓↓P+K	10	40	上段

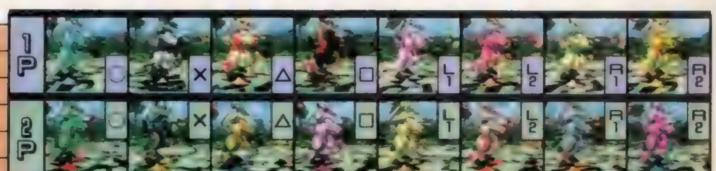
ニンポー・オオカナヅチ	G+P	50	280	—
ニンポー・タルオトシ	敵の背後でG+P	55	280	—
ジョウブツ	↓+P	9	90	—
ハヤニエ(小)	↑+P	15	80	—
ハヤニエ(大)	(↑)P	35	70	—
ニンポー・ゴザカエシ(上下)	↓↘G+P	0	20	—



WILD3 ●ワイルド3

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
スピンパンチ	→+P	18	100	上段
ジャックナイフ	↘+P	15	80	中段
ミドルカン	→→P	18	100	中段
ブレイクカン	P+K	20	210	中段
ドロップキック	↓→K	40	260	上段
ハイショット	↓→P	45	240	上段
ロウショット	←↓P	40	240	下段
スイングカン	←→P	78	260	中段
ローキック	↘+K	18	210	下段
ニーキック	→+K	24	210	中段
タックル	←←→+P	30	220	上段
エルボー	→←+P	25	210	上段

Wインパクト	G+P	50	280	—
ヘッドクラッシャー	↓(↓)P+K	75	280	—
フィニッシングショット	↓+K	10	90	—
ヒップダイブ(小)	↑P	15	80	—
ヒップダイブ(大)	(↑)+P	35	70	—
アンロックプッシュ(上段)	←G+P	0	80	—



NEREID ●ネレイド

	コマンド	攻撃力	ダウンダメージ	攻撃位置
ロースタップ	↘+P	12	60	下段
キラーネイル	→+P	14	100	上段
ドリルキック	→→+P	20	150	中段
フールキック	←+K	25	160	上段
ヒールハンマー	↓+K	22	220	上段
フラッディーチョップ	→+P+K	20	180	上段
バットスライド	P+K	25	240	下段
カッテムドリル	→↓P+K	30	220	中段
クールキック	←↘+K	25	220	下段
ダーティーアッパー	しゃがみから立ち途中にP	30	210	中段
ステップナー	敵が背後にいるとき(G)←←	—	—	—
アンフェアーパンチ	←+P	25	180	中段

クレイジードリル	G+P	50	280	—
スーパーバットスルー	敵が背後にいるときG+P	60	280	—
ドリルプレス	↓+K	10	90	—
ヘルプレス(小)	↑+P	15	80	—
ヘルプレス(大)	(↑)P	35	70	—
ガードクラッシャー(上)	P+K+G	0	40	—

ついに発表!!

これが正式タイトルだっ!!

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説

ついに決定した正式タイトル、『豪血寺一族2　ちょっとだけ最強伝説』。どの辺が〝ちょっとだけ〟なのか、そのシステムに迫ってみる!!



最強伝説の正体とは?

アーケードのシリーズ第3作に当たる「豪血寺一族外伝～最強伝説～」。これは前2作の基本システムを踏襲しつつ内容をチームバトルに変更し、さらに迎撃防御、ごっつい攻撃などの新システムを盛り込んだ野心作だ。PS版はその最強伝説の要素を〝ちょっとだけ〟盛り込んだ、いわば『豪血寺2.5』といった内容となっているのだ!!

何が!ちょっとだけなのか?





タイトル画面で大発見!!

▲ひとまず、このタイトル画面を見てほしい。ストーリーモード、対戦モード、オプションといったよく見る各種モードの他に、〝チームバトル〟というモードがあることに気づくだろう。これが、PS版が〝ちょっとだけ〟最強伝説であることを示す証拠だ。もちろん、アーケード版の最強伝説と同じく、キャラの組み合わせによってチーム名が変わるのだ。

豪血寺一族2
ちょっとだけ最強伝説

●ジャンル／格闘ACT●メーカー／アトラス
●発売日／9月下旬予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

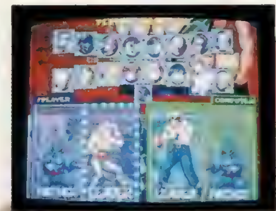
  ※画面は開発中のもの+アーケード版のものです。

ちょっとだけの秘密♡

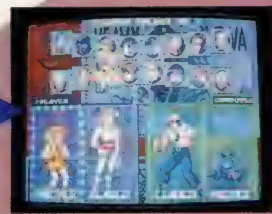
チームバトルとは？

2人でチームを組んで、敵チームを蹴散らすこと（◀そのまんま）

この2人チームバトルはアーケード版『最強伝説』から採用されたシステム。好みの2キャラを選択し、戦うというのがその正体だ。キャラの組み合わせによって、〝野性の本能ペア〟とか〝腐れ縁ペア〟とかいったイカすチーム名がつくという点も見逃せないポイントの一つといえよう。ちなみに、体力値が次のセットまで持ち越されたりすることはなく、例えば1セット終わると、負けたほうは次のキャラが登場し、勝ったほうの体力は最大値まで回復する。ルール的には従来の2本先取勝ち抜けの格闘ACTと同じだ。



▲まず、一人目のキャラを選ぶ。ちなみに、こちらがリーダーなので、出てくるのは後になる。注意。



▲次にパートナーを選ぶ。得意なキャラで最初から攻める？　2NDキャラで無難に戦う？



▲チームを組んだら、実戦突入。このチーム名が面白いので、戦う前にチェックしよう。

新キャラ（？）だって登場する!!



スーパークララ

◀設定ではクララが変身した姿のスーパークララ。強力な飛び道具がウリ。



ポチ

▶金田朗が変身した姿。笑えるという点では最強（笑）。



黒子

◀純粋な新キャラ。多彩な必殺技を使いこなすが、リーダーにはなれない（泣）。

変身キャラの一部は、最初から変身した姿で登場するのが、『最強伝説』のウリの一つ。もちろん、その点はPS版のチームバトルモードでも同じだ。つまり、クララとスーパークララでチームを組んだりとか、金田朗とポチでチームを組んだりなんてことも可能なわけだ。ちなみに、金太朗は別キャラに変身することができるようになっているが、クララは変身することができなくなってしまった。ちょっと残念。

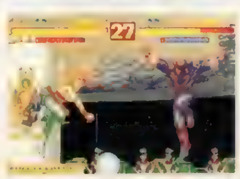
ちなみにこのモードでは、新たに黒子でプレイすることもできる。さらに、スーパークララとポチは新キャラと見なされているので、必殺技も変更されたり、新たに追加されたりしたものがあるぞ。



『豪血寺一族』シリーズの超基本!!

豪血寺シリーズには独自のフィーチャーとして、2段ジャンプ、前・後方ダッシュの存在、そして、いつでもどこでもどんな技でも、それが通常技であるならば、必殺技をつなげることによってキャンセルすることができるというものがある。これにより、スピーディなゲーム展開、無限とも言える攻撃のバリエーションが実現した。待ちプレイが崩しにくい従来の格闘ACTとは違い、豪血寺シリーズは「攻めることの楽しさ」を実感させてくれるのだ!!





▶2段ジャンプができるということは、当然バトルフィールドは上にも広がる。空間を生かしたバトルを展開しよう。

結論!!スピード第一の勝負だ!
サルにはムリかもしれないけど…
豪2超初心者講座はP.91でっ!!

それでは全キャラ紹介!!…一応ね

「最強伝説」と同じく、ＰＳ版のチームバトルモードではスーパークララ、ポチが最初から使えるようになっている。２までは変身後のキャラとして、いわばオマケ的な色合いが強かった彼女たち（事実、２ではスーパークララとポチには、必殺技が２つずつしかなかった。もちろん、一発奥義なんてものはない）だが、最強伝説とＰＳ版のチームバトルモードでは、必殺技も増え、一発奥義も覚えて、もはや新キャラクターとして全く違うキャラに生まれ変わったのだ。さらに黒子も加わって、チームバトルモードでは全17キャラが使えるようになった。……これは、ハッキリ言って物凄い数だ。しかも、各キャラクターは選択時に押すボタンによって、服や髪などの色がちゃんと変わるのだ。キャラ毎の解説にその色ちがいを並べているので、チェックしてみてほしい。持ち「色」決めの参考にね。



▲ズラリそろった豪血寺一族の面々。これだけのキャラがいると、選ぶのにも迷ってしまう。もちろん、誰でやっても面白いんだけど。



▶ＰＳ版で遊ぶなら、やっぱりチームバトルをやりたいよね!!



悩殺美女、新技を加えて登場!!
スーパークララ



「豪血寺一族２」では、クララの変身後の姿として登場したスーパークララだが、ＰＳ版のチームバトルモードでは最初から選択することが出来るようになっている。豪２で使えた必殺技、スパークバリアー＆スパークセイヴィーングの他に、フェアリーターンアタック、ブリリアントラッシュという２つの必殺技を覚え、さらにハローハローエニーバディホーム？という一発奥義までをも身につけた。通常技のリーチの長さ、技の連続性もあいまって、キャラとしてはかなり強力な部類に入るといっていいだろう。ダッシュキックのリーチも長いぞ。

リーチ	○
技の連続性	○
空中必殺技	−
対空必殺技	△
飛び道具必殺技	◎

ブリリアントラッシュ



スーパークララの新必殺技のひとつ、ブリリアントラッシュ。遠方より、光の帯を伸ばして相手に突撃する。技としてはそれほど強いというものでもないが、その華麗さは一見の価値アリだ。



スパークセイヴィーング

こちらは豪２から使えたスパークセイヴィーング。コマンドが２種類あり、それぞれ前方、斜め上方に打ち分けることが可能だ。かなり高い位置で発射されるが、少々波うって飛んでいくため、しゃがんでもジャンプしてもかわしづらい。

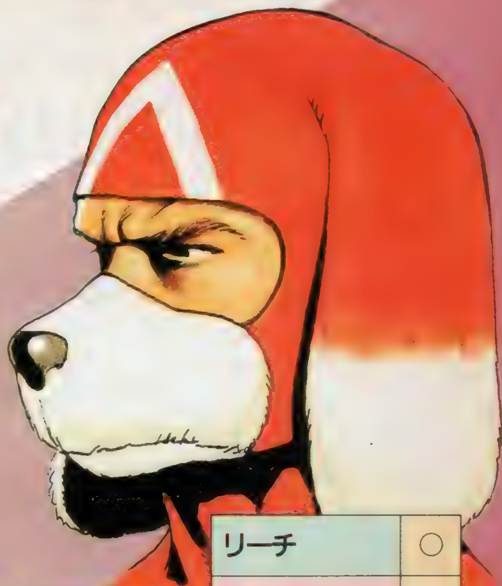
ハローハローエニーバディホーム？



スーパークララの一発奥義が、このハローハローエニーバディホーム？だ。この「？」まで入って技の正式名称なので、覚えておくように。ちなみにリーチは短いが、投げ技扱いなのでガードされても関係ないぞ。

自らの意思を持ち、冥犬が蘇る
ポ　チ





豪２では孤空院金太朗の背後霊（？）として金太朗の変身後、彼に力を貸していた故・愛犬のポチ。そんなポチも、ＰＳ版チームバトルモードでは一人のキャラとして最初からバトルに参加できる。見た感じである程度は予測できるかもしれないが、必殺技、通常技を問わず、とにかくポチにはトリッキーな（笑える？）技が多い。新たに覚えた必殺技も、意表をつくようなものばかりだ。いかに相手の裏をかいた攻撃を展開できるかがポイントになるだろう。

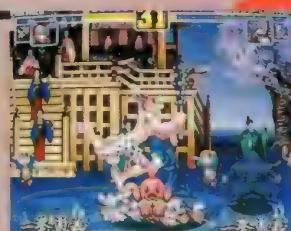
リーチ	○
技の連続性	△
空中必殺技	○
対空必殺技	○
飛び道具必殺技	○



クーンワンワン

豪２からあったクーンクーンワンワンの強力になったバージョン、それがこの技だ。骨のかわりに掘り出した小判を投げつける。これに当たると、相手は炎につつまれてしまう。

ギャンギャンギャン!



ポチの一発奥義もスーパークララと同じく「投げ」扱いの技だ。あちらに比べれば、少々リーチは長くなってはいる。近距離で弱攻撃をガードさせ、相手を固めたうえで出したい。ちょっと見た感じだと何をやっているのかよく分からないが、よくよく見てみると非常に笑えることうけあいだ。常に狙っていこう。



縁の下の力持ち、表舞台へ!!
黒　子



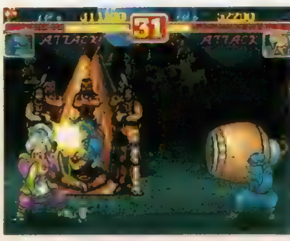
豪血寺シリーズでは、頭主決定戦に出場する選手の身の回りの世話をするのが主な仕事となっていた黒子。そんな彼が、ついに表舞台に現れた。ただし、悲しいことに彼はリーダーになることができない。つまり、結局頭主になることはできないわけだ……。ま、それはそれとして、いままで多くの選手たちの戦いを真近で見てきたせいか、黒子は、飛び道具、突撃、対空、中間距離での牽制といった非常に多彩かつ強力な必殺技を持っている。しかも、突撃必殺技の風裂来飛は相手の飛び道具をこえて攻撃できるという便利なもの。その体の小ささ故に通常攻撃のリーチは短いが、技の連続性はかなり高く、スキがうかがいにくいという利点を誇っているぞ。

迎撃墜扇花



迎撃墜扇花は、かなり強力な対空必殺技だ。弱なら真上に小さく、強なら斜め上方に高くジャンプする。連続技に組み込むことも可能だ。もちろん、当たれば相手は転ぶ。使い勝手がいいので、黒子の基本戦術に組み込んでしかるべき技だろう。

リーチ	×
技の連続性	○
空中必殺技	—
対空必殺技	○
飛び道具必殺技	○



朧月夜

黒子の一発奥義は、巨大な太鼓から様々なものを出して相手を攻撃する、飛び道具系の技だ。コマンドはボタン４つ同時押しという簡単なものだが、方向キーとの組み合わせによって、太鼓から出てくるものが変わる。状況に応じて使い分けると非常に効果的だ。その分、攻撃力は少々低めに設定されているようだが。

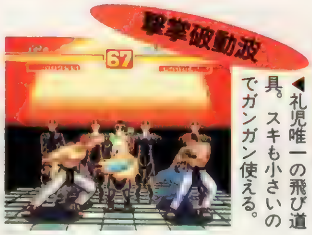
格闘無敵



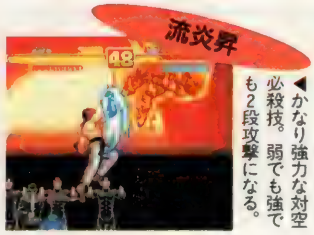
己の拳に青春かけた、天地無用の喧嘩バカ
大山礼児

礼児は、通常技のリーチ、判定の強さともにそこそこのものを持ち、対空、飛び道具、空中にそれぞれ使い勝手のいい必殺技を持っている、非常にバランスのよく取れたキャラだ。特に苦手とする間合いを持たないうえに、ダッシュ攻撃に強力なものを持っているので、どこからでも強力な一撃が狙える。

リーチ	△
技の連続性	◎
対空必殺技	○
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	△



◀礼児唯一の飛び道具。スキも小さいのでガンガン使える。



◀かなり強力な対空必殺技。弱でも強でも2段攻撃になる。





▲礼児の一発奥義、流気昇炎斬は、ダッシュして相手に近づき、接触後にパンチとキックの乱打を浴びせる。ガードされても、かなり体力を削り取るぞ。



健康優良不良青年、格闘センスは本物だ
キース・ウェイン

キースも礼児と同じく、非常にバランスの取れたキャラだ。あえて礼児との差別化を図るとすれば、通常技、必殺技を上手く使い分けて戦う必要のある礼児に比べて、強力な突撃系必殺技でガンガン攻め込むことが可能だという点だろうか。その反面、通常技の内容で礼児に劣るところがあるので、注意したい。

リーチ	○
技の連続性	○
対空必殺技	○
空中必殺技	―
飛び道具必殺技	△



◀連続して相手に飛び蹴りを浴びせる。最大で4発まで出る。

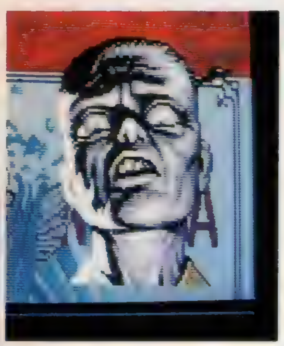


◀弱パンチの連打からつなげると強力な必殺技だ。





▲キースの一発奥義、ファイナルクラッシュボマーは、ライトニングスラッシュで相手の足をとめ、5段のナックルボマーを叩き込む。当たれば相手は炎上するのだ!!



不滅の格闘魂!!最強の妖怪、立つ
豪血寺お種

チームバトルモードでのみ、プレイヤーが扱うことのできるキャラ。ノーマルモードでは彼女がラスボスになる。そのためか、彼女の一発奥義はとにかく強力だ。ノーマルモードではこの破壊力に泣かされることになるだろう。ちなみに、基本技と必殺技はお梅と同じもの。やはりトリッキーに攻めるのがいい。

リーチ	○
技の連続性	△
対空必殺技	○
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	△



◀近くで当てるととにかく強力な技。とっさには出ないけど。



◀2段ジャンプして、画面外から出すと非常に効果的。

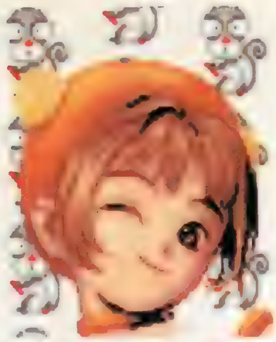




▲豪2でお種の使っていた超強力な技。チームバトルモードでは、一発奥義としての扱いになった。当てたときはもちろん、削りでも尋常でないダメージを与える技だ。

魔法少女は13歳。夢見るお年頃!?

花小路クララ



通常モードでは相手にミラクルデスキッスを当てることによってスーパークララに変身する。クララは通常技のリーチが短く、ダッシュの性質上、機動力もあるほうではない。が、攻撃の連続性は非常に高いので、一発逆転が狙えるキャラだ。飛び道具系の必殺技にかなり恵まれている方なので遠距離戦にも強い。

リーチ	×
技の連続性	◎
対空必殺技	○
空中必殺技	―
飛び道具必殺技	○



◀回転の中心はもろいが、横には強い判定を誇る。



◀連続技の最後はこの技で気持ち良くシメよう。





▲クララは一発奥義も飛び道具。これに当たると相手はブタやアヒルといった動物になってしまう。その間はほぼ無防備に等しい状態なので、ガンガン攻撃しよう。

最弱キャラ!?寄る年波には勝てないか!?

孤空院干滋



干滋は、最初から変身した姿で登場する、ちょっと変わったキャラだ。一発奥義を使うと、本来の姿に戻ってしまう。変身前、変身後共に、干滋は飛び道具、もしくは遠距離用の必殺技に優れている（?）。というより、それしかない。しゃがみ強キックを交えて、なるべく相手に近づかれないようにしよう。

リーチ	×
技の連続性	×
対空必殺技	△
空中必殺技	―
飛び道具必殺技	○



◀竜口壁。出おわったあとにスキがあるのがなんとも……。



◀干滋の必殺技は溜め技が多いので、連続技に組み込み辛い。





▲干滋の一発奥義は、ダッシュして相手に近づき、接触後にパンチキックの乱舞を見舞う。とどめは緑色のヤバそうな屁だ。これ以上の屈辱技はあるまい。

大会参加最年長!その力いまだ衰えず!!

豪血寺お志摩



一見イロモノキャラだが、実際はかなり正当派。ほとんどの必殺技が弱と強とで効果が違うので、上手く使いこなせるようになればかなり強力だ。通常技も、少々リーチが短いという欠点はあるものの、使い勝手は悪くない。干滋とは別の意味で、上級者向けのテクニカルキャラといえるだろう。

リーチ	△
技の連続性	○
対空必殺技	○
空中必殺技	◎
飛び道具必殺技	○



◀超強力な威嚇砲。お志摩はとにかく空中戦に強い!!



◀天舞脚はクセのある対空技。慣れれば対地にも利用可能。





▲お志摩の一発奥義は巨大な気の塊に身をつつみ、一直線に相手に突撃する技だ。判定が大きいので、1段ジャンプで飛び越すのは困難だ。

格闘無敵

中近東からやってきたニヒルな魔法使い
サハド・アスラーン・リュート



リーチ	△
技の連続性	○
対空必殺技	△
空中必殺技	―
飛び道具必殺技	○

突撃、対空、飛び道具、中・近距離で連続技に組み込める必殺技と、こと必殺技に関してはとにかく異常なまでにバランスが取れているキャラ。ただし、その半分が溜め技なので、イザというときに確実に出せるかどうかは疑問。通常技のリーチ、攻撃判定ともに平均より劣る点もマイナス要素か。



◀相手がガードしていても強引に燃やしてしまう。



◀出きってしまえば非常に強力。出るまでが問題だ。





▲リュートの一発奥義は、上空に飛び上がって斜め下にサーベルを投げつける。当てることは難しいが、削りのダメージが尋常ではないので、強力な技といえるだろう。

斧をかついだ幼稚園児、頭主の座に挑む
孤空院金太朗



リーチ	×
技の連続性	△
対空必殺技	△
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	○

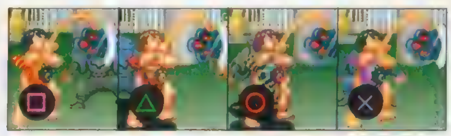
通常技はリーチが短い。必殺技は連続攻撃につなげにくい。これだけ見るともはや手の打ちようがないような気もするが、さにあらず。金太朗はダッシュ攻撃の判定がかなり強めなうえ、空中必殺技も持っているので、空中戦ならそこそこなす。シリーズ独自のフィーチャーを駆使すれば、決して弱くはない。



◀中距離からイキナリ出すと、結構当たってくれるものだ。



◀空中戦ではこれが頼りになる。弱と強で軌道が違うぞ。





▲金太朗の一発奥義は愛熊のシーザーが相手に突撃する。相手が立ちガードしたらダッシュしてしゃがみ強キック、しゃがみガードならジャンプ攻撃で2択を狙え。

栄華の日を取り戻すため、前頭主が立つ
豪血寺お梅

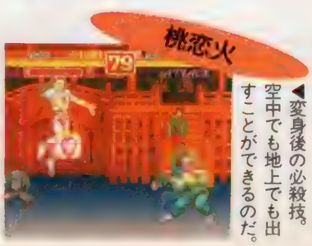


リーチ	○
技の連続性	△
対空必殺技	○
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	△

お梅は通常技が充実している。通常技だけで、遠近双方の攻防をこなすことも可能だ。その反面、必殺技は溜めや連打が必要だったりして、イザというときの確実性に欠けるのが欠点。ちなみに、相手の精力を吸収することによって変身することも可能。チームバトルモードでも、別キャラ扱いにはなっていない。



◀頼りになる対空技。弱と強で軌道が違う。使い分けよう。



◀変身後の必殺技。空中でも地上でも出すことができるのだ。





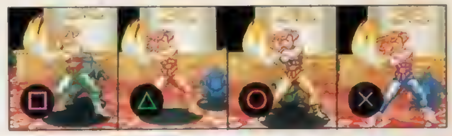
▲お梅の一発奥義は威嚇顔のパワーアップバージョン。リーチが非常に長い（画面端までとどく）ので、遠間で相手がジャンプしたら、迷わずブチこんでやろう。



ちょっと高飛車なお嬢様、華麗に宙を舞う
アニー・ハミルトン

通常技のリーチ、連続性に優れ、飛び道具必殺技が充実しているキャラ、それがアニーだ。礼児、キースと同じく非常にバランスが取れているが、彼らが肉弾戦を得意としていたのとは逆に、遠距離からの攻防を得意としている。強力な飛び道具必殺技で相手の動揺を誘い、連続技で一気に勝負を決めるのだ。

リーチ	○
技の連続性	○
対空必殺技	△
空中必殺技	◎
飛び道具必殺技	△





▲アニーの一発奥義は投げ技。飛び込んでくる相手の下をくぐって投げたり、面白い使い方としては後方ダッシュ、通常技をキャンセルして出すという方法もある。



◀対空技。ただし判定は弱目なので、早めの対応が必要。



◀アニーの基本はこの技。弱と強とで軌道が違う。



このスピードについてこれるか!?
破鳥才蔵

一発の攻撃力はそれほど高くはない。リーチだって、通常技なら極端に長いわけでもない。が、前、後ろのダッシュが異常なまでに速いのが才蔵の特徴だ。そのスピードを生かしたヒット＆アウェイは強力の一言。必殺技は飛び道具が多いので、遠距離での攻防も得意だ。総合攻撃力はかなり高い。

リーチ	○
技の連続性	◎
対空必殺技	△
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	○





▲才蔵の一発奥義はジャンプして、無数の爆弾を足元に投げつける。爆風がかなり上まで伸びるので、ジャンプしてかわすのは難しいぞ。



◀他キャラの飛び道具に比べて、飛ぶスピードが速い。



◀連続技のシメはこの技。ただし相手は倒れないので注意。

アトラス流星野郎伝授!!
“ちょっとだけ”対戦指南

知る人ぞ知ることなのだが、実は、リュートとポチのキャラクターボイスを担当しているのは、㈱アトラスが誇る、あの流星野郎なのだ！ というわけで、この2キャラの戦いかたを彼に語ってもらったぞ!!

まず、リーダーにリュート、パートナーに犬（ポチのこと）を選ぶことが基本ですね。リュートは何といってもアピアチャチャでしょう。ダッシュパンチ→しゃがみ弱パンチ連打→アピアチャチャって感じの連続技を常に狙っていくのがいい感じです。ジャスティンマジックは避けられやすいですから、無理に狙わなくてもいいかも。犬（しつこいようだがポチのこと）は骨（クーンクーンワンワンのこと）が強いですから、これを主体に組み立てたいところです。そうそう、私はチマチマ弱攻撃を出すのが嫌いなんですよ。やっぱり、男なら一発、キッツイのをブチ込むのが基本ですよね（笑）。

ちょっとだけCM


◀「流星野郎のゲーム業界裏話」は、CD化されて絶賛発売中!!

リュート





▼リュートと言えばアピアチャチャ。根元で当てて、お手玉するのがカ・イ・カ・ン♡

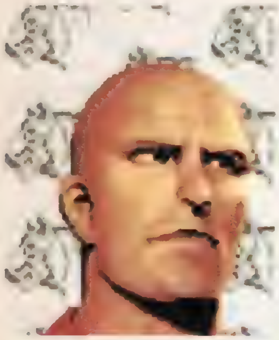


▲ポチはクーンクーンワンワンをメインに。至福の声「ワフゥ」は流星野郎会心の演技。

ポチ



物欲坊主、多彩な飛び道具で頭主を狙う
陳 念



相手の動きを止めることのできる呪縛符、空中で出すこともでき、絶大な破壊力を誇る練獄霊波と、非常に強力な飛び道具必殺技に恵まれた陳念。動きの遅さはこれで補える。また、閃光烈脚は相手の飛び道具を飛び越えて攻撃することもできるので、こと遠距離戦となるとつけ入るスキがない。最強か!?

リーチ	○
技の連続性	×
対空必殺技	△
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	◎



◀手元で気を練っている時が異常に強い。対空にも使える。



◀呪縛符で動きを止め、ダッシュからこの技で体力を削れ。





▲出した瞬間は、練獄霊波と区別のつかない飛び道具系の一発奥義。手元で当たれば、尋常でないダメージを与えることができる。削りでもかなりのものだ。

情け無用のパワーファイター!!
アンジェラ・ベルテ



通常技から必殺技まで、とにかく力強い攻撃を繰り出すキャラ。一発一発の破壊力はかなりのものだが、その分スキも大きいのが欠点と言えば欠点か。必殺技には溜め技が多いので、モーションの大きい通常技とあわせ、連続技を組みにくいという欠点も持っている。プレッシャーを与えつつ、地道に攻めよう。

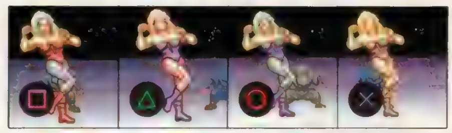
リーチ	△
技の連続性	×
対空必殺技	○
空中必殺技	◎
飛び道具必殺技	—



◀ジャンプした瞬間にこれ。アンジェラの常套手段だ。



◀相手の飛び込みには、早めにこれで対応しよう。





▲アンジェラの一発奥義は、ダッシュして相手に近づき、捕まえてボコボコにする、一見乱舞系の技だ。しかしこれは「投げ」扱いなので、ガードしていても無駄なのだ。

長い手足から繰り出す技は超強力の一言
ホワイト・バッファロー



通常技、特に強攻撃のリーチの長さが驚異的なキャラだ。遠距離から出すことによって、相手のジャンプしかかりまでをもつぶすことが可能だ。しかも、一発のダメージが尋常ではない。動きが遅い、必殺技の多くが溜め技である、という弱点は確かにあるが、いつでも一発で勝負を引っ繰り返すことができるぞ。

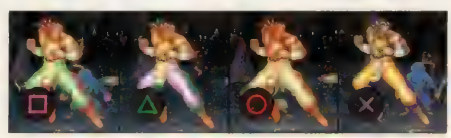
リーチ	◎
技の連続性	○
対空必殺技	△
空中必殺技	○
飛び道具必殺技	○



◀弱と強とではスピードにかなりの差がある。上手く使おう。



◀対空に使えないこともないが、牽制に使うのがいいだろう。





▲バッファローの一発奥義は、相手に向かって巨大なトマホークを振り下ろす。一見強そうだが、判定は弱いわ、ほとんど削れないわ、出るのは遅いわでいいことはない。



サルでもちょっとだけできるかもしれないけどやっぱりムリかな?
『豪血寺』を知らないキミのための

豪2超初心者講座はこちらでございます。

戦略の基本はダッシュ!!

「豪血寺」の基本システムとして、前方、後方ダッシュがあるというのは既に紹介したとおり。そのダッシュに関して、ここでは細かく説明しよう。まず、前方ダッシュ。これは、相手との間合いを一気に詰めるために利用する。また、この時にボタンを押すと、ダッシュ攻撃を繰り出すことができる。キャラによってはこれが基本戦術となる場合も多いので、覚えておこう。後方ダッシュは、相手との間合いを開けるのに使う。ダッシュ中は無敵なので、相手の攻撃をかわすためにも利用可能。



◀ダッシュ攻撃といえば才蔵。才蔵といえばダッシュ攻撃。

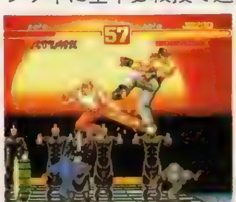
A 前方ダッシュはステップイン、後方ダッシュは飛びのき。これが一番よくあるタイプのダッシュだ。ダッシュがこういうタイプのキャラには、礼児、バッファロー、陳念、クララなどがいる。上手く使えれば、攻撃のバリエーションに組み込むことが可能だ。

B 前方ダッシュはステップイン、後方ダッシュはバック転。このタイプのキャラも多い。代表的なキャラとしては、アニー、キース、リュートなどがいる。このタイプは後方ダッシュの時間が長いので、後方ダッシュの無敵時間を利用して、相手の飛び込み攻撃をかわしたりすることが多い。

C 前方ダッシュも後方ダッシュも走るだけ。だが、このタイプが一番ダッシュの性能に恵まれていることは間違いない。唯一、才蔵だけがこのタイプだ。ダッシュを利用したヒット&アウェイが最大の武器になるだろう。ただし、ダッシュ時に受けたダメージは倍になるから注意。

2段ジャンプ+空中必殺技!!

「豪血寺」シリーズでは、どのキャラも2段ジャンプをすることができる。1段目のジャンプをしたあとなら、方向キーを上の要素を持つ方向に入れれば、いつでも2段目のジャンプに移行できる。これでジャンプの距離を調節したり、着地点をズラしたりできるわけだが、実はそれだけではない。「豪血寺」では、1回のジャンプにつき1回の攻撃を出すことができるのだ。つまり、1段目のジャンプ中に昇りで弱キックを当て、2段目のジャンプ中に空中必殺技で追い打ちをかける、なんてことも可能なのだ!!





◀1段目のジャンプ時に敵の攻撃をくらって吹き飛ばされても、空中でもう一度ジャンプすることによって体勢を整えることが可能。しかも、ここから空中必殺技につなぐこともできるのだ。

アニーの場合

相手の間近でジャンプして、弱のフォトンバースト。その後2段目のジャンプで相手を飛び越し、めくりで強のフォトンバーストを打つと、かなりの確率で相手はくらってくれる。





礼児の場合

相手の起き上がりに密着して、バックジャンプ。その際、昇りで弱キックを当てる。2段目のジャンプと同時に昇燕舞で再び突っ込む。これもかなりフェイント色の強い攻撃だ。

隠れたバトルフィールド

「豪血寺」では、画面をある程度スクロールさせると、人やドラム缶などでそれ以上先に進めなくなる。しかし実は、ダッシュキックやしゃがみ強キックなどで相手をつき飛ばすと、その勢いで人壁やドラム缶までもが吹き飛んでしまい、その後ろにさらにバトルフィールドが広がるのだ。最初の時点で横に2画面分、その先に左右それぞれ1画面分、合計横に4画面分もの広いバトルフィールドがあるのだ。この広いフィールドで、ダッシュを絡めた戦闘が展開される。展開がスピーディになるのもうなずけるね。



新たなるバトルフィールドへ相手を蹴り出せ!!

格闘無敵

新日本プロレスリング 闘魂烈伝

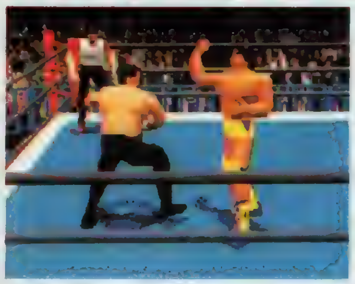
いよいよ発売目前となった『闘魂烈伝』。今月は改めてこのゲームのシステムを紹介するとともに、登場する12レスラーが持っている全技のリストを大公開しちゃうのだ！　プロレスゲームの新時代を実感させるゲームは間もなく登場する。ファンのみんな、あとちょっとの辛抱だぞ！

新日本プロレスリング
闘魂烈伝
●ジャンル　SPG●メーカー／トミー
●発売日　9月22日●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　可(2人)

基本部分は単純明快だけど奥も深いぞ！

「闘魂烈伝」では方向キーと４つのボタンを使ってキャラを操作していく。△×○の３種類のボタンはそれぞれがストレッチ(関節)技、打撃技、スープレックス(投げ)技に対応していて、間合い内でボタンを押せば自動的に技を繰り出してくれる。方向キーを入れながらボタンを押すことで、威力は大きいけれどスキも大きい技が出るようになっているため、うまく使い分ける必要が出てくるのだ。また、それぞれの技には出かかりの動きや空振りの動きが用意されているため、考えなしにボタンを押しているだけでは絶対に勝てないようにもなっている。

このように、基本システムはとってもシンプルだけど、対戦、対ＣＯＭ戦を問わず熱い戦いが楽しめるのがこのゲームの特徴なのだ！



▲プレモーションと呼ばれる、技の出かかりの動き。いきなり技が出るわけではないのだ。

▼これが空振り。一歩進んだ上、無防備な状態を相手にさらけ出すことになってしまう。



これが"3すくみ"の関係なのだ！



△ストレッチ技



×打撃技

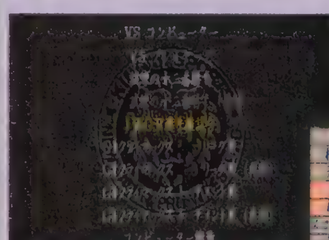


○スープレックス技

上でも紹介した３種類の攻撃には〝3すくみ〟と呼ばれる関係がある。両者が同時に技を出した場合、左のような上下関係が結果に影響してくるのだ。ストレッチ技と打撃技を同時に出すと、ストレッチ技が必ず勝つというわけ。この関係をよく覚えておこう！

ＩＷＧＰやＧ１などモードも充実

このゲームには、新日を題材にしているからこそ実現できた様々なモードが用意されている。新日最高峰といえるＩＷＧＰヘビー級のベルトを賭けた戦いや、真夏の祭典といわれるＧ１がそれ。特にＧ１はリーグ戦とトーナメントの２方式でプレイできちゃうので、ファンも満足すること間違いなし！　ゲームでのチャンピオン＆Ｇ１男は誰だ!?





▲モード選択画面。試練の12番勝負というオリジナルのモードもある。
▶トーナメント方式のＧ１より。組み合わせはランダムに決められるぞ。

こんな細かい動作もしっかりと再現！

まずは下の写真を見てもらいたい。実際のプロレスの試合ではよく見られるシーンばかりなんだけど、これらを再現しているプロレスゲームは今までほとんどなかったんだよね。でもこの「闘魂烈伝」では、そんなさりげない動作もしっかりと再現することができるのだ。ここでポイントとなってくるのが、左ページで紹介した〝3すくみ〟とは無縁だった□ボタンの存在。ダウンしている相手の横に立って方向キーを入れながら□ボタンを押せば蹴って転がすことができるし、頭や足の近くで同じ操作をすれば引きずることができる。相手をロープやコーナーポストに向かって投げたり、フェンスに叩きつけたりする時も□ボタンだ。連続写真で紹介したのはにらみ合いからの張り手の応酬。両者が方向キーを相手方向に入れ続けるだけで、こんなこともできちゃうのだ。











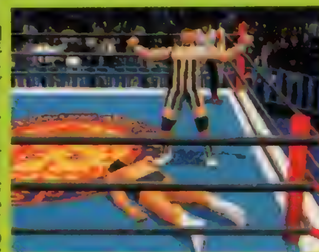
▲ロープ際でダウンしているノートンを、リング中央へと引きずっていく長州。サソリ固めへの序曲なのか？

▲ダウンしている相手を蹴って、転がしているところ。このままリング下に蹴落とすことだってできちゃうのだ。

◀場外戦では相手の頭をフェンスに叩きつけることも可能だ。リング内でもコーナーマットに叩きつけられる。

演出もバッチリ！

相手を叩きつぶす〝強さ〟はもちろんのこと、〝魅せる〟要素もプロレスラーに求められる資質のひとつ。観客に向かってアピールしたり、試合中の技の動きで、見ている者を魅了することも大切なのだ。



▶相手をダウンさせておいてのアピールシーン。これぞプロレス!?

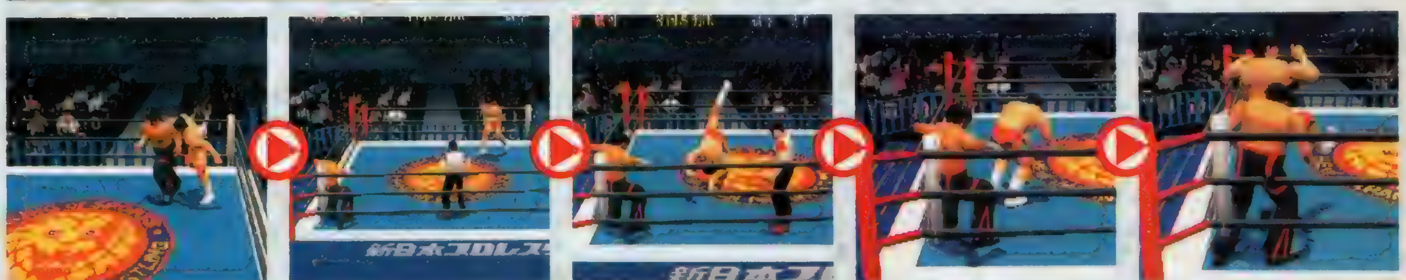


◀ムーンサルトプレスをかわされたと思った次の瞬間、なんと着地！

この美しい動きを見よ！感動すること間違いなし！

武藤敬司の側転エルボー

相手をコーナーポストに向かって投げつけたら、追いかけつつ自分も対角線上をダッシュ！　途中で側転して勢いをつけ、そのまま体ごとエルボー（ヒジ）を当てに行くのだ。プロレスファンなら、この連続写真が実際の動きそっくりなことを理解してもらえるだろう。なお、この串刺し攻撃は、相手がコーナーにもたれかかった後に×ボタンを押さないと出てくれないぞ！



天山広吉の雪崩式マウンテンボム

相手を抱え上げてコーナーポスト最上段に運び上げる。その後自分もコーナーに登り、落差の大きいマウンテンボムを決めるという技だ。コーナー際でグロッキー状態になった相手に向かい、○ボタンを押すだけで、この一連の動きを再現してしまうのがすごい！



各レスラーのキーとなる技はこれだ！

ここではレスラーごとに、試合のカギを握る技を紹介していこう。ゲームに慣れないうちはこれらの技を決めることを考えて、戦略を組み立てていくといいだろう。なお、細かい技の出し方などについては、次のページから始まるコマンドリストを見てもらいたい。

最初のうちは、空振りモーションの出ない打撃技に頼りがち。しかし、相手も同じことをしてくると思ったら、中間距離からストレッチ技を出してみるのもおもしろい。こうなると読みあいだ。ちなみにＣＯＭ戦の基本は「相手の空振りに技を合わせる」だぞ！





彼らは!?

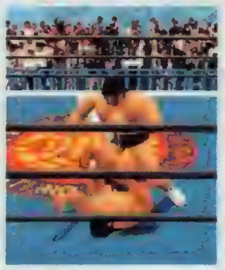
◀▲この顔にペイントをほどこしたレスラーは一体……？　でも、プロレスファンには彼らの正体は一目瞭然だよね(笑)。

藤波辰爾



相手をダウンさせてからのストレッチ技、ドラゴンスリーパーでスタミナを奪っていこう。打撃技はリーチの短いものばかりなので、かなり近づかないと当てることができない。また、ダッシュ攻撃のトーキックも当てるタイミングが難しい。それだけに、スープレックス技のフライングメイヤーなどで相手をダウンさせてからドラゴンスリーパーに行くのが一番確実なのだ。

長州　力



基本となるのはやはりラリアットとサソリ固めだろう。通常の打撃技はリーチが短いので、ダッシュしてからの打撃技であるリキ・ラリアットを中心に組み立てていこう。ただし、ダッシュ攻撃にはダッシュカウンター攻撃という天敵が存在していることも忘れないように。いい気になって連発していると、返されてしまうぞ。相手をダウンさせたらサソリ固めで決まりだ。

武藤敬司



リーチが長く、とても使いやすい打撃技のローリングソバットをどんどん狙っていこう。方向キーをしっかりと入れておかないとエルボースマッシュが出てしまうので注意すること。相手をダウンさせることに成功したら、足４の字固めやキーロックで足や腕を集中攻撃しよう。相手のスタミナがなくなってきたら、ムーンサルトプレスをどんどん出していって構わないぞ。

蝶野正洋



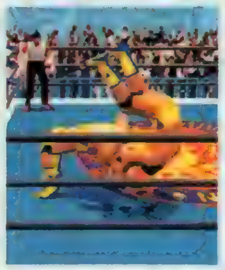
蝶野といったらケンカキックとＳＴＦ！　あらかじめ間合いを取り、ダッシュしつつケンカキックを叩き込もう。派手な動きを見せる技だけに、どのモーションの時に攻撃判定が出ているのかをチェックしておくのも忘れないように。相手がダウンしたら、すぐにＳＴＦへと移行しよう。相手の状態に関係なく必ずＳＴＦになる（実は微妙に異なっているが）ので便利だ。

橋本真也



方向キーを入れての打撃技であるミドルキックを中心に組み立てていこう。１発では倒れてくれないので、何発も決めていこう。ボディスラムでダウンさせ、三角締めなどで攻めたてるのもいい。試合を優勢に進めることができたなら、フィッシャーマン・Ｄ．Ｄ．Ｔにも挑戦してみよう。相手が長い間グロッキー状態でいるならば、おもしろいように決まるはずだ。

馳　浩



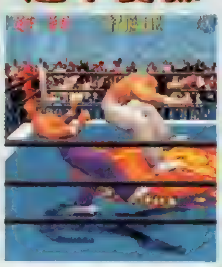
現実世界では参議院議員となってしまった馳だが、ゲームの世界ではもちろん現役バリバリだ。ダッシュ攻撃のラリアットや、スープレックス技のフライングメイヤー、フロントスープレックスなどを駆使して戦っていこう。相手をダウンさせたらサソリ固めにこだわってみるのもいい。相手のＨＰが半分以下になると１回だけジャイアント・スイングになる点も魅力だ。

佐々木健介



打撃技のリーチが短いためスープレックス技やダッシュ攻撃に活路を見出していこう。ストレッチ技のショルダー・アームブリーカーも、タイミングよく出すことで決めることができるはず。相手をダウンさせたならば、狙うはもちろんストラングルホールド！　２種類あるが、どちらも首や肩に大ダメージを与える技なので、使い分けることは考えなくてもいいだろう。

越中詩郎



越中(「こしなか」と読む)の代名詞ともいえるジャンピング・ヒップアタックがとても使いやすい。相手との間合いを取ったらダッシュして決めてやろう。ボディスラムからのキーロックといった、マニア好みの渋い連係も意外と効果がある。とどめはドラゴンスープレックスで決めたいところだが、バックからの攻撃はリスクが大きいので狙わない方がいいかもしれない。

獣神サンダー・ライガー



打撃技の浴びせ蹴り、スープレックス技のツームストーン・パイルドライバー、ダッシュ攻撃の低空ドロップキックなど、見た目がハデでついつい狙いたくなる技がいっぱいあるライガー。だが、試合に勝つことだけを考えるならば、アッパー掌打やブレーンバスターでダウンを奪い、そのまま足４の字固めなどのストレッチ技でスタミナを奪っていくのがいいだろう。

天山広吉



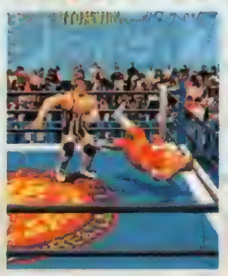
張り手や逆水平チョップといった打撃技はリーチが短いため、こればかりに頼るのは危険。そこでボディスラムなどのスープレックス技やヘッドロックなどのストレッチ技も交えて攻めていこう。ダウンさせたらキャメルクラッチでスタミナを奪うことも忘れずに。ハデに決めたいならフライング・ニールキックを狙ってみるのもおもしろい（自爆する可能性も大きいが）。

金本浩二



武藤と同じようにローリングソバットで攻めたいところだが、残念なことに金本の場合は相手がグロッキー状態でないと出せなくなっている。そこで、その代わりにミドルキックを使うようにしよう。ダウンさせたらもちろんストレッチ技だ。相手のグロッキー状態が長くなってきたら、ダウンした相手を無理矢理引き起こしてのダイビング・ニールキックも狙ってみたい。

スコット・ノートン

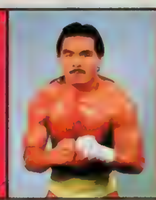


ダッシュ攻撃のショルダータックルがノートンの主武器。これで相手をダウンさせ、打撃技のボディプレスやストレッチ技のキャメルクラッチなどのダウン攻撃でスタミナを奪っていくのだ。試合の主導権を握ったら、ダウンした相手を強引に起こしてのリフトアップ・スラムやネック・ハンギング・ツリーもいい。串刺し攻撃のボディ・スプラッシュも強烈だぞ。

		 藤波辰爾 アピール 1.5秒	 長州力 アピール 1.5秒	 武藤敬司 アピール 2.5秒	 蝶野正洋 アピール 2秒
近距離攻撃	×	ローキック	トーキック	エルボースマッシュ	逆水平チョップ
	×<グロッキー>	ボディブロー	ショートレンジ・ラリアット[倒]	ドロップキック[倒]	エルボースマッシュ
	✚+×	エルボースマッシュ	張り手	ローリングソバット	トーキック
	✚+×<グロッキー>	延髄斬り	延髄斬り	ドロップキック[倒]	延髄斬り
	○	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー
	○<グロッキー>	ブレーンバスター	ブレーンバスター	シュミット式バックブリーカー	ブレーンバスター
	✚+○	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム	ボディスラム
	✚+○<グロッキー>	ドラゴン・スクリュー	パワーボム[固]	フランケンシュタイナー	D.D.T
	△	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック
	△<グロッキー>	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー	脇固め	ショルダー・アームブリーカー
	✚+△	ネックブリーカー・ドロップ	ネックブリーカー・ドロップ	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ
	✚+△<グロッキー>	スモール・パッケージホールド[固]	脇固め	スモール・パッケージホールド[固]	ショルダー・ネックブリーカー
ダッシュ攻撃	×	トーキック	リキ・ラリアット[倒]	ジャンピング・エルボー[倒]	ケンカキック[倒]
	×<グロッキー>	ドロップキック[倒]	リキ・ラリアット[倒]	ドロップキック[倒]	ケンカキック[倒]
ダッシュカウンター攻撃	○	ショルダースルー	パワースラム[固]	フランケンシュタイナー	ショルダースルー
	△	脇固め	脇固め	脇固め	脇固め
ロープカウンター攻撃	×	ドロップキック[倒]	チキンシンク[倒]	ドロップキック[倒]	キチンシンク[倒]
	○	ショルダースルー	ショルダースルー	ショルダースルー	ショルダースルー
	△	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド
リバウンド攻撃	×	ラリアット	ショルダータックル[倒]	ショルダータックル[倒]	フライングショルダーアタック[倒]
バック攻撃	×	ローキック	延髄斬り[倒]	延髄エルボースマッシュ	ローキック
	✚+×	延髄斬り[倒]	延髄ラリアット[倒]	延髄エルボースマッシュ	延髄斬り[倒]
	○	バックドロップ	バックドロップ	フェイスクラッシャー	バックドロップ
	✚+○	ドラゴン・スープレックスホールド[固]	バックドロップ	ドラゴン・スープレックスホールド[固]	バックドロップ
	△	コブラツイスト	コブラツイスト	コブラツイスト	卍固め
	✚+△	逆さ押さえ込み[固]	卍固め	卍固め	卍固め
	返し技<HP多>	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	エルボーバット
	返し技<HP少>	バックを取り返す	エルボーバット	バックを取り返す	急所蹴り[倒]
場外への攻撃	止まって×	プランチャ・スイシーダ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]	<なし>
	走りながら×	ドラゴン・ロケット[倒]	<なし>	<なし>	<なし>
ダウン攻撃	仰向け時に×	ストンピング	ストンピング	フラッシング・エルボー	ストンピング
	うつぶせ時に×	ニードロップ	ストンピング	ギロチンドロップ	ストンピング
	仰向け時に頭部で△	ドラゴン・スリーパー	フェイスロック	キーロック	フェイスロック
	うつぶせ時に頭部で△	ハンマーロック	ハンマーロック	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ
	仰向け時に脚部で△	足4の字固め	サソリ固め	足4の字固め	S.T.F
	うつぶせ時に脚部で△	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・インディアンデスロック	S.T.F
トップロープ上への攻撃	×	ナックルパンチ	ナックルパンチ	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ
	前向き時に○	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ
	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
トップロープからの攻撃	リング内へ×<立ち>	ダイビング・ボディアタック[倒][固]	ダブル・スレッジハンマー	ミサイルキック[倒]	ダイビング・ショルダーアタック[倒]
	リング内へ×<ダウン>	ダイビング・ニードロップ	ダイビング・ニードロップ	ムーンサルト・プレス[固]	ダイビング・ニードロップ
	場外へ×	<なし>	<なし>	プランチャ・スイシーダ[倒]	ダイビング・ショルダーアタック[倒]
雪崩式攻撃	前向き時に○	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式フランケンシュタイナー	雪崩式ブレーンバスター
	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
串刺し攻撃	×	トーキック[倒]	ラリアット[倒]	側転エルボー[倒]	ケンカキック[倒]

※レスラー名の横に書かれている「アピール」とは、アピール動作にかかる時間を編集部で計測したものです。
※名前の後に[倒]と書いてあるものは決まると相手が必ず倒れる技です。同じく[固]と書いてあるものは、決まるとそのままフォールしに行く技です。

格闘無敵

		 橋本真也 アピール 1秒	 馳浩 アピール 1.5秒	 佐々木健介 アピール 1秒	 越中詩郎 アピール 1秒
近距離攻撃	×	逆水平チョップ	張り手	張り手	張り手
	×<グロッキー>	袈裟斬りチョップ	トーキック	トーキック	トーキック
	✚+×	ミドルキック	馳チョップ	逆水平チョップ	逆水平チョップ
	✚+×<グロッキー>	水面蹴り[倒]	エルボースマッシュ	ミドルキック	ドロップキック[倒]
	○	ボディスラム	フライングメイヤー	ボディスラム	ボディスラム
	○<グロッキー>	D. D. T	裏投げ	リフトアップ・スラム	D. D. T
	✚+○	ブレーンバスター	フロントスープレックス	ブレーンバスター	ブレーンバスター
	✚+○<グロッキー>	フィッシャーマン・D. D. T	ノーザンライト・スープレックス・ホールド[固]	パワーボム[固]	パワーボム[固]
	△	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック
	△<グロッキー>	ショルダー・アームブリーカー	ショルダー・アームブリーカー	脇固め	ショルダー・アームブリーカー
	✚+△	ヘッドロック	ネックブリーカー・ドロップ	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ
	✚+△<グロッキー>	脇固め	脇固め	脇固め	脇固め
ダッシュ攻撃	×	フライング・ニールキック[倒]	ラリアット	ラリアット[倒]	ジャンピング・ヒップアタック[倒]
	×<グロッキー>	ショルダータックル[倒]	ケンカキック[倒]	リキ・ラリアット[倒]	ラリアット
ダッシュカウンター攻撃	○	D. D. T	フロントスープレックス	逆一本背負い	ショルダースルー
	△	脇固め	脇固め	脇固め	脇固め
ロープカウンター攻撃	×	スロート・チョップ[倒]	ドロップキック[倒]	ドロップキック[倒]	ドロップキック[倒]
	○	パワースラム[固]	ショルダースルー	パワースラム[固]	ショルダースルー
	△	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド
リバウンド攻撃	×	ショルダータックル[倒]	ショルダータックル[倒]	ショルダータックル[倒]	ショルダータックル[倒]
バック攻撃	×	水面蹴り[倒]	延髄ラリアット	延髄ラリアット[倒]	延髄ラリアット
	✚+×	延髄斬り	延髄ラリアット	延髄ラリアット[倒]	延髄ラリアット
	○	バックドロップ	ジャーマン・スープレックスホールド[固]	ブルドッギング・ヘッドロック	ブルドッギング・ヘッドロック
	✚+○	ジャーマン・スープレックスホールド[固]	ドラゴン・スープレックスホールド[固]	バックドロップ	ドラゴン・スープレックスホールド[固]
	△	脇固め	脇固め	スリーパーホールド	スリーパーホールド
	✚+△	脇固め	逆さ押え込み[固]	脇固め	脇固め
	返し技<HP多>	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	エルボーバット
	返し技<HP少>	エルボーバット	バックを取り返す	エルボーバット	バックを取り返す
場外への攻撃	止まって×	<なし>	プランチャ・スイシーダ[倒]	<なし>	プランチャ・スイシーダ[倒]
	走りながら×	<なし>	腰クネダンス	<なし>	スライディングキック[倒]
ダウン攻撃	仰向け時に×	エルボードロップ	ストンピング	ストンピング	ストンピング
	うつぶせ時に×	ストンピング	ギロチンドロップ	ストンピング	ストンピング
	仰向け時に頭部で△	三角絞め	フェイスロック	ストラングル・ホールドα	キーロック
	うつぶせ時に頭部で△	腹固め	腹固め	ストラングル・ホールドγ	ハンマーロック
	仰向け時に脚部で△	アキレス腱固め	サソリ固め<※1>	サソリ固め	リバース・ボストンクラブ
	うつぶせ時に脚部で△	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	裏STF	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	リバース・ボストンクラブ
トップロープ上への攻撃	×	ナックルパンチ	ナックルパンチ	ナックルパンチ	ナックルパンチ
	前向き時に○	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ
	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
トップロープからの攻撃	リング内へ×<立ち>	ミサイルキック[倒]	ミサイルキック[倒]	ダイビング・ラリアット[倒]	ダイビング・ヒップアタック[倒]
	リング内へ×<ダウン>	ダイビング・エルボードロップ	キングコング・ニードロップ	ダイビング・エルボードロップ	フットスタンプ
	場外へ×	<なし>	<なし>	<なし>	<なし>
雪崩式攻撃	前向き時に○	雪崩式D. D. T	雪崩式フロントスープレックス	雪崩式ブレーンバスター	雪崩式ブレーンバスター
	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式裏投げ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
串刺し攻撃	×	フライング・ニールキック[倒]	ラリアット[倒]	ラリアット[倒]	ジャンピング・ヒップアタック[倒]

※1:条件により1回だけジャイアントスイングが出る。

		 獣神サンダー・ライガー アピール 3秒	 天山広吉 アピール 1秒	 金本浩二 アピール 1秒	 スコット・ノートン アピール 1秒
近距離攻撃	×	掌打	張り手	張り手	逆水平チョップ
	×<グロッキー>	張り手	トーキック	ローリングソバット	ショートレンジ・ラリアット[倒]
	✚+×	アッパー掌打	逆水平チョップ	ミドルキック	トーキック
	✚+×<グロッキー>	浴びせ蹴り[倒]	モンゴリアン・チョップ	ドロップキック[倒]	ショートレンジ・ラリアット[倒]
	○	ブレーンバスター	ボディスラム	フライングメイヤー	ボディスラム
	○<グロッキー>	フランケンシュタイナー	リフトアップ・スラム	ブレーンバスター	リフトアップ・スラム
	✚+○	ツームストーン・パイルドライバー	ブレーンバスター	ボディスラム	ブレーンバスター
	✚+○<グロッキー>	ライガーボム[固]	T.T.D	シュミット式バックブリーカー	シュミット式バックブリーカー
	△	ヘッドロック	ヘッドロック	ヘッドロック	ショルダー・ネックブリーカー
	△<グロッキー>	ショルダー・アームブリーカー	ベアハッグ	脇固め	ネック・ハンギング・ツリー
	✚+△	ネックブリーカー・ドロップ	ショルダー・アームブリーカー	ネックブリーカー・ドロップ	ベアハッグ
	✚+△<グロッキー>	脇固め	ベアハッグ	ウラカン・ラナ・インベルティダ[固]	脇固め
ダッシュ攻撃	×	低空ドロップキック	フライング・ニールキック[倒]	フライング・ニールキック[倒]	ショルダータックル[倒]
	×<グロッキー>	ラリアット	ラリアット	低空ドロップキック[倒]	ラリアット[倒]
ダッシュカウンター攻撃	○	フランケンシュタイナー	ショルダースルー	ショルダースルー	パワースラム[固]
	△	ウラカン・ラナ・インベルティダ[固]	スリーパーホールド	ウラカン・ラナ・インベルティダ[固]	ベアハッグ
ロープカウンター攻撃	×	アッパー掌打[倒]	逆水平チョップ	ドロップキック[倒]	ラリアット[倒]
	○	ケブラドーラ・コン・ヒーロ	マウンテンボム	フランケンシュタイナー	パワースラム[固]
	△	スリーパーホールド	スリーパーホールド	スリーパーホールド	ベアハッグ
リバウンド攻撃	×	トペ・デ・レベルサ[倒]	ラリアット	ドロップキック[倒]	フライング・ショルダーアタック[倒]
バック攻撃	×	後頭部ドロップキック[倒]	延髄エルボースマッシュ	延髄エルボースマッシュ	延髄ラリアット[倒]
	✚+×	浴びせ蹴り[倒]	延髄ラリアット[倒]	延髄ローリングソバット[倒]	延髄ラリアット[倒]
	○	ジャーマン・スープレックスホールド[固]	バックドロップ	ジャーマン・スープレックスホールド[固]	バックドロップ
	✚+○	ライガー・スープレックスホールド[固]	ジャーマン・スープレックスホールド[固]	タイガー・スープレックスホールド[固]	バックドロップ
	△	チキンウィング・フェイス・ロック	スリーパーホールド	脇固め	スリーパーホールド
	✚+△	チキンウィング・フェイス・ロック	スリーパーホールド	チキンウィング・フェイス・ロック	スリーパーホールド
	返し技<HP多>	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー	フライングメイヤー
	返し技<HP少>	バックを取り返す	急所蹴り[倒]	バックを取り返す	エルボーバット[倒]
場外への攻撃	止まって×	プランチャ・スイシーダ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]	プランチャ・スイシーダ[倒]	<なし>
	走りながら×	スライディングキック[倒]	<なし>	スライディングキック[倒]	<なし>
ダウン攻撃	仰向け時に×	セントーン	天山チョップ	セントーン	ボディプレス
	うつぶせ時に×	エルボードロップ	ストンピング	ストンピング	ストンピング
	仰向け時に頭部で△	チキンウィング・アームロック	アイ・クロー	チキンウィング・アームロック	フェイスロック
	うつぶせ時に頭部で△	キャメルクラッチ	キャメルクラッチ	ハンマーロック	キャメルクラッチ
	仰向け時に脚部で△	足4の字固め	リバース・ハーフ・ボストンクラブ	アキレス腱固め	リバース・ハーフ・ボストンクラブ
	うつぶせ時に脚部で△	ロメロ・スペシャル	リバース・ボストンクラブ	リバース・ボストンクラブ	リバース・ボストンクラブ
トップロープ上への攻撃	×	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ	迎撃ドロップキック	ナックルパンチ
	前向き時に○	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ	デッドリードライブ
	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	デッドリードライブ
トップロープからの攻撃	リング内へ×<立ち>	ミサイルキック[倒]	ダブル・スレッジハンマー	ダイビング・ニールキック[倒]	ダイビング・ラリアット[倒]
	リング内へ×<ダウン>	シューティングスター・プレス[固]<※2>	ダイビング・ヘッドバット	ムーンサルト・プレス[固]	ダイビング・エルボードロップ
	場外へ×	トペ・コン・ヒーロ[倒]	<なし>	プランチャ・スイシーダ[倒]	<なし>
雪崩式攻撃	前向き時に○	雪崩式フィッシャーマン・バスター	雪崩式マウンテンボム	雪崩式フランケンシュタイナー	雪崩式ブレーンバスター
	後ろ向き時に○	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ	雪崩式バックドロップ
串刺し攻撃	×	浴びせ蹴り[倒]	ラリアット[倒]	サマーソルトキック[倒]	ボディ・スプラッシュ[倒]

※2:特定の状況でのみスターダスト・プレスが出る。

発売前の総チェック！ヴァンパ



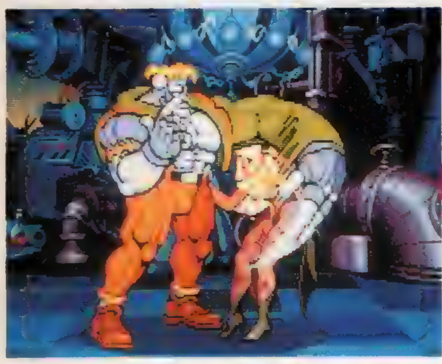
十九世紀に製造された人造人間、ビクトル フォン ゲルデンハイム。他のキャラとは比べものにならない強力な破壊力と、体から電撃を発するといった強引な技や力まかせの投げ技を持つ。移動スピードは遅いが、破壊力で勝負だ。

もう「夏」も残り少ない！　ということは？　そう、『ヴァンパイア』の発売が目前に迫ったということではないかっ!!　今月からはいよいよ攻略編に突入するぞ。まずは基本から押さえていきたい。

『ストII』シリーズとは明 PS版からはじめる、ビギ

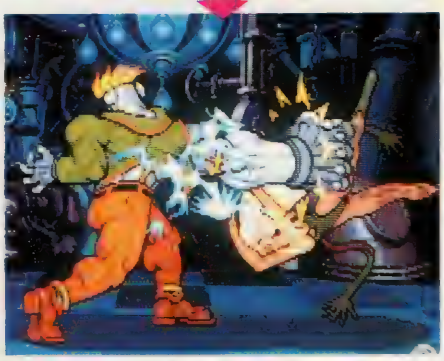
『ヴァンパイア』からすべてがはじまったのだっ!!

「ストⅡ」以降の対戦格闘ACTにみられるコンボヒットやダッシュ、空中必殺技、ガードキャンセルといった様々なシステムは、すべてこの「ヴァンパイア」からはじまったのだ。そしてこれらの斬新なシステムを見事に消化したゲームバランスにも驚かされたものだ。対戦格闘のニュースタンダード。『ヴァンパイア』最大の魅力はその革新性にある。





▲チェーンコンボの基本、パンチによる3ヒット。ビクトルは1発1発の破壊力が大きいので、これだけでも驚異となる。まずは弱パンチをヒットさせて……。



▲タイミングよく中パンチ、強パンチとつなげていく。タイミングはシビアだが、一度体で覚えてしまえば問題ないだろう。強さの順番さえまちがえなければ、パンチだけでなく、キックも組み込むことができるぞ。

さて今月は、PS版からはじめるという『ヴァンパイア』ビギナー諸君のための基礎講座だ。『ヴァンパイア』の何が新しくて、『ストⅡ』シリーズとはどう違うのかということをしっかりチェックしてほしい。

まずは、チェーンコンボから。これは最後に必殺技を持ってくるいわゆるキャンセル連続技ではなく、通常技をタイミングよく出すことで、通常技による連続技をつくるというものだ。もちろん、その後に必殺技をつなげることもできる。ボタンを押すタイミングについては、別に解説しているので、そちらを参照してほしい。

次にスペシャルゲージ。これは必殺技を出し



◀圧倒的に多い動画枚数や、予想もつかないキャラクターの動き、コミカルな必殺技などもヴァンパイアの魅力のひとつ。PS版はさらに、矢沢永吉のテーマソングというビッグな魅力が!!

CHECKポイント1 ダッシュの基本



▲レバー横2回入れで前後にダッシュ。キャラによって軌跡が違ったり、空中で出せたり、無敵状態になったりする。

CHECKポイント2 空中必殺技可能



▲多くの必殺技は、空中で出すことができる。相手の読みのウラをかくように、効果的に使おう。

その革新性に迫る!!

イア ザ ナイト ウォリアーズ

らかに違う新システム!!
ナー諸君のための基礎講座

ヴァンパイア
～ザ ナイト ウォリアーズ～

●ジャンル／対戦格闘ACT●メーカー／カプコン
●発売日 秋予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

たり、相手に攻撃を当てたりすると溜まっていき、フルゲージになるとスペシャル必殺技を使えるようになる。スペシャル必殺技はどれも超強力なので、有効に活用しよう（詳細は次号）。

他にも、空中ガードやガードキャンセル、ダッシュなどがある。これらは来月以降順次解説していくので、楽しみにしていてほしい。

「ヴァンパイア」の特徴を全て持ち合わせたようなモリガン。『ヴァンパイア』を語る上でモリガンは外せない。スペシャル必殺技のダークネス・イリュージョンは威力もそうだが、コンボ数も「凄い」の一言！

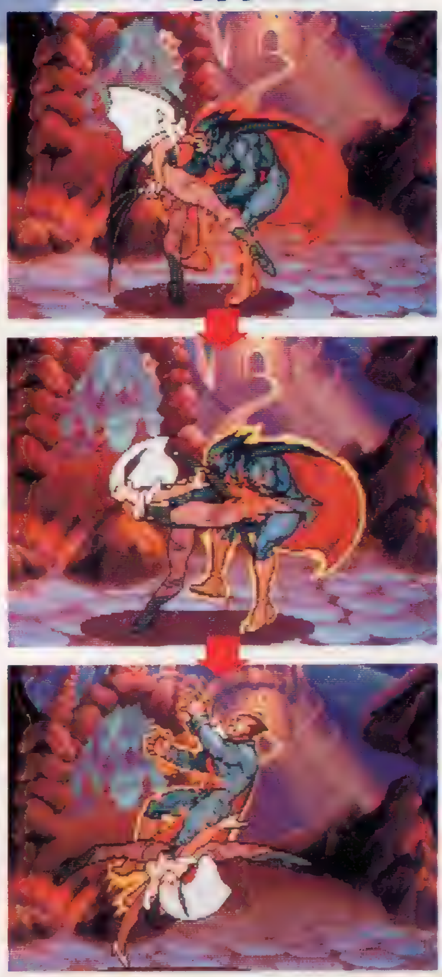


MORRIGAN モリガン

CHECKポイント3 スペシャル・ゲージ



スペシャルゲージが溜まると、スペシャル必殺技が出せるようになる。これをいつ使うかが、勝敗を分けるぞ！



▲モリガンによるキックのチェーンコンボ。モリガンの強キックは特殊な技で、近距離でクリーンヒットすると3回当たる。これで最低でも5ヒットは狙えるはずだ。

『ヴァンパイア』最大の奥義？？
目押しコンボとは？

チェーンコンボ、別名「目押しコンボ」。キャラクターの状態変化を目で見てタイミングをはかるところからこう名づけられた。具体的には、攻撃したときに出るヒットマークが星の状態から、血の状態に変わった瞬間を見極めて次の攻撃ボタンを押す、といった感じだ。最初はなかなか難しいかもしれないが、慣れると面白いように技がつながるようになるぞ。



ヒット1/2
攻撃がヒットすると、まず写真の、星のようなマークが出る。まだ次のボタンを押すのは早すぎる。



ヒット2/2
星マークの後、血しぶきが飛び散る。この表示に変わった瞬間を狙って、次のボタンを押すのだ！

勝ちセリフは各キャラ18パターンずつ

勝ったときのデモで表示されるセリフも、「ヴァンパイア」ならではの特徴の一つ。デミトリはいつでも紳士的、サスカッチはひょうきん者、ザベルはどんな時でもロッカーだ。中でも笑えるのがアナカリス。王家の呪いの雰囲気がよく現れている。「呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪！」

CHECKポイント4 レバー入力の意味



ザベルやアナカリスなど、攻撃時に方向キーを入れておくことによって通常攻撃が変化するキャラもいるぞ。

CHARACTER
登場10キャラクターの

「ヴァンパイア」に登場するキャラは、どれをとっても個性的なものばかり。まずは各キャラの基本性能を見極めることが必要だ。技、スピード、リーチ、破壊力などのバランスを考えて、自分に合ったキャラクターを選ぼう。最初は扱いやすいデミトリやモリガン、慣れてきたらオルバスやサスカッチ、最終的にはアナカリスを含めた全キャラクターを使えるようになりたい。



王家の裁き
アナカリスの必殺技のひとつ、王家の裁き。どんな恐い相手もこの技がヒットすると…!?

デミトリ





▲主人公だけあって、最もオーソドックスなキャラ。扱いやすいのだが、他のキャラのような特徴的な面は少ない。

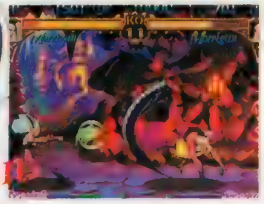
クセのない基本的なキャラ

飛び道具のカオスフレアと対空技のデモンクレイドル、扱いやすい通常技と、最も「ストⅡ」的なキャラ。ダッシュすると無敵時間が生ずるという特性を持つ。空中・地上のカオスフレアの打ち分けは強力な武器のひとつになる。

操作性	★★★★★
スピード	★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
連続技	飛び込み攻撃から地上通常攻撃をキャンセルしてデモンクレイドルというのがオーソドックス。

モリガン





▲第二の主人公キャラ。リーチの長い通常攻撃とバランスの良い必殺技を持つ。スペシャル必殺技はどれも超強力なものばかり。

人気、実力ともにNo.1!

必殺技はデミトリと似ているのだが、バルキリーターンとダークネスイリュージョンの2つの必殺技のおかげで、かなりの強さを誇る。キックによる通常技は、どれも変則的だが強力なものばかりだ。

操作性	★★★★★
スピード	★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
連続技	前ダッシュで空中に浮いて、キックを当てておいて地上でダークネスイリュージョンを狙え!

ガロン





▲驚異的な移動スピードを持つ。通常攻撃のリーチも長い部類に入る。ためナシで出せる対空技、クライムレイザーは心強い。

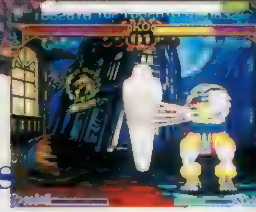
スピードで相手を撹乱せよ

ガロンは何と言ってもその移動スピード。ダッシュで相手に一気に近づき、チェーンコンボでごっそり体力を奪おう。対空技のクライムレイザーの攻撃判定も強いので、飛び込まれてもすぐに反撃に移れるのは大きな強みだ。

操作性	★★★★
スピード	★★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
連続技	パンチによるチェーンコンボだけでもかなり強力。むやみに必殺技に頼らない方がよいかも。

アナカリス





▲移動は遅いが圧倒的なリーチを持つ。王家の裁きで相手から手を出せなくしておいて、一気にたたみこむのも手だ。

絶対に相手を近づけるな!

アナカリスはむやみに移動せずに、長いリーチを生かして迎撃する闘いに向いている。また、少々クセのあるジャンプから相手の虚をついた攻撃なんてのもいいかもしれない。ファラオの舞は、是非ともヒットさせたい技のひとつ。

操作性	★
スピード	★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★★
連続技	チェーンコンボ以外は、連続技はけっこう難しい。ジャンプからのレバー下中キックがカギ。

ビクトル





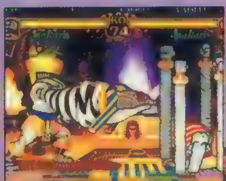
▲最高の破壊力を持つが、前ダッシュがないのはイタイ。いかにして相手に近づくかがポイントとなる。読みが肝心。

接近して一気にたたきこめ

強烈な破壊力を持つビクトルだが、その破壊力を発揮するには、まず近寄らなければならない。ジャイロクラッシュやギガハンマー、ギガバスターなどをうまく使って早めに接近しよう。相手の飛び道具のタイミングを読むのも重要。

操作性	★★
スピード	★★
技体系	ため系
破壊力	★★★★★
連続技	接近してしまえば、飛び込みからのチェーンコンボなりギガハンマーなり、お好きなように。

CHECK キャラクターチェック
基本をおさえておこう!



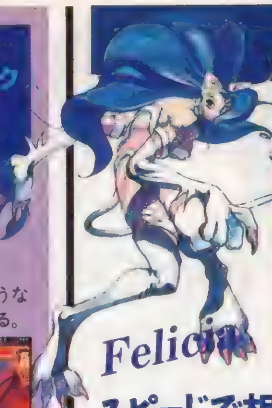
◀アナカリスの強パンチは、なんと蛇の頭の変形！　他にも右のようなモノスゴイ変形もある。



▶こちらはモリガン。通常は翼の役目をしているコウモリたちが、様々な姿に変形して彼女の攻撃をサポートするのだ！



フェリシア





▲ガロンに次ぐスピードを持つ。飛び道具こそないものの、相手のウラをかく動きは天下一品。相手を惑わせろ！

スピードで相手を惑わせろ

ガロンと似たタイプのフェリシア。前後のダッシュで相手を惑わせ、必殺技でとどめをさそう。相手の飛び道具の下をローリングスクラッチでくぐれるのも心強い。相手のウラをかくようにデルタキックを戦法に組み込むべし。

操作性	★★★★
スピード	★★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
連続技	ジャンプ攻撃からチェーンコンボで、かなりの体力を奪うことができる。チェーンコンボ命。

ザベル





▲アナカリスに次いでトリッキーな動きが多い。攻撃時の体の変形のしかたは驚くほど。空中ダッシュと方向レバー入力攻撃がカギ。

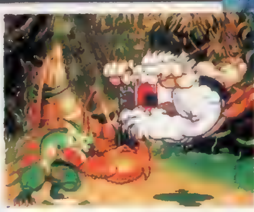
長いリーチを有効に使え!

レバー入力で攻撃が大きく変化するザベル。相手との間合いを考えて、うまく使い分けよう。必殺技のデスハリケーンは使い勝手が良く、かなり重宝する。ヘルズゲートは瞬時に場所を移動できるので、相手をだますには持ってこいだ。

操作性	★★★
スピード	★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
連続技	ザベルもチェーンコンボが重要。相手をダウンさせたら、スカルジャベリンで追い打ちしよう。

オルバス





▲しゃがみガード不可能というイヤラシイ通常技を持つ。相手の動きを止めることのできる必殺技も強力だ。はっきり言って強い。

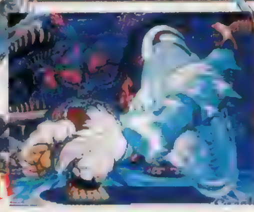
一発気絶の必殺技がカギ!

相手の動きを拘束する必殺技を2つも持つオルバス。ポイズンブレスは相手の飛び道具に干渉されないので、うまく狙おう。当たれば後はやりたい放題だ。対戦では、しゃがみガード不可能なしゃがみ強パンチがいやらしくて、強力。

操作性	★★★★
スピード	★★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★
連続技	いかに相手の動きを封じるかがポイント。ポイズンブレスが当たったら、迷わず攻め込むべし。

サスカッチ





▲かわいらしい外見とは裏腹に、強烈なラッシュを得意とする。ビッグブランチで凍らせて、ビッグスイングでとどめだ！

ダッシュからラッシュだ!

前ダッシュ中の弱パンチからのラッシュが強烈。チェーンコンボでたたみこむも、一発逆転の投げ技を狙うもよし。ただし、飛び道具のスピードが遅いので、あまり頼りにならない。接近戦で相手に反撃のチャンスを与えるな！

操作性	★★★★
スピード	★★
技体系	コマンド系
破壊力	★★★★
連続技	前ダッシュ中に通常技を出して、着地と同時にチェーンコンボをたたきこもう。投げも強力。

ビシャモン





▲唯一、武器を携えたキャラ。刀のリーチと攻撃力を生かそう。リバーサル状態でしか出せないという変わった必殺技も持っている。

刀のリーチをうまく生かせ

ジャンプ中のキック攻撃の判定が下に強いビシャモン。不用意に飛び込んでも、反撃される心配は少ない。また、近距離でのスペシャル必殺技、鬼首捻りはガードができないので、端に追い込んだら積極的に狙っていこう。

操作性	★★★
スピード	★★
技体系	ため系
破壊力	★★★★
連続技	強力な飛び込み攻撃からのチェーンコンボや、撥ね刃からの辻疾風が超強力だ。

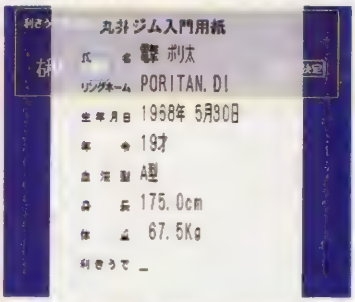
BOXER'S ROAD ボクサーズロード

緻密なデータで構成された育成的な部分と、ポリゴンで表現された臨場感バツグンの試合シーン。あらゆる場面でリアルさを追求した、これまでにないボクシングゲームの魅力を徹底追求！　ゲームの流れをつかんでもらうため、実際のプレイをもとにしたリプレイもやってみたぞ。

BOXER'S ROAD
ボクサーズロード
●ジャンル／SPG●メーカー／NEW
●発売日／9月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／可(2人)

リアルを極めた育成＋アクションSPGだ!

ポリゴンのボクシングというだけではなく、育成シミュレーションとしてのリアルさもバツグンの『ボクサーズロード』。細かく設定されたパラメータにより、いろいろなタイプのボクサーを表現できるところがポイントなのだ。それぞれのパラメータが、細分化されているだけではなく、ちゃんと連動しているのもリアル。とくに食事による栄養と、トレーニングの成果は深く関係している。



◀入門時に身長を記入すると、それをもとに体重も決定される。



▲それぞれのボクサーのデータの中には、リーチの長さなどもきちんと設定されている。

▼ステータス画面。通常画面に常に表示される下の部分には、自分の気になるパラメータを移動できる。

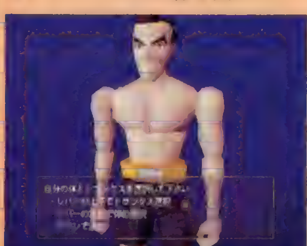


パラメータ	解　説
AMINO ACID	タンパク質。筋力の元になる。
GLUCOSE	糖質。運動のエネルギー源。
FATTY ACID	スタミナの元だが多いと脂肪に。
WATER	体内に蓄えた水分。練習で消費。
FAT	ゼイ肉だが最後のスタミナ源にも。
ENDURANCE	ダメージに耐える防御力。
RUSH ST.	パンチを連打し続ける体力。
SWAY SP.	スウェイの速さ。腹筋が必要。
SHARP POW	ダウンを奪うためのパンチのキレ。
HEAVY POW	ダメージを蓄積させる攻撃力。
TECHNIC	必殺ブローを覚えるのに必要。
LIFE	体力。鍛錬で上限は上げられる。
STAMINA	身体を動かすためのエネルギー。
STM. RATE	少ないスタミナで動く効率のよさ。
FT.WORK SP.	フットワークによる移動の速さ。
PUNCH SP.	1発パンチを繰り出す速さ。
TIRED	練習の疲れや試合のダメージ。

ゲームリプレイ ボクサーズ道路

8/30ボクサーになるぞ!

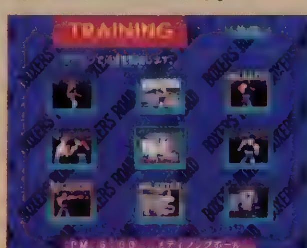
俺の名は、電撃ポリ太。ポリゴン格闘界制覇をめざす俺は、ボクシングの世界チャンプとなるために、今、丸井ボクシングジムの扉を開けた……。



◀これが俺のイカス外見。世界をつかむ男の顔だぜい。

トレーニングを開始

さあ、俺のボクサー人生の始まりだ。当面の目標は、来月のプロテスト。とりあえずスピードを課題に、身体を鍛えておくことにしよう。



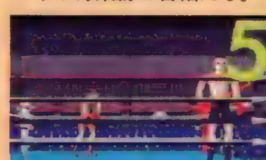
◀はじめのうちは、いろんなトレーニング法を試してみるか。

10/18プロテストに1発合格!

プロテスト当日。模擬戦は1ラウンドだから、はじめから全開だ！　おっと、もうカタがついちまった。こりゃあ楽勝で合格だな。



▲俺のパンチにのけぞる相手。テストだから観客がいないのが残念だ。



◀このあと2ダウンめを奪って、俺のKO勝ち。

万全のコンディションをつくりあげろ！

マッチメイク

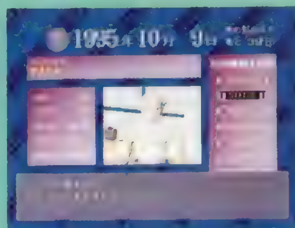
階級ごとにずらりとならんだボクサーの中から対戦相手を選び、試合の期日を決定する。もちろん、自分のランキングによって、選べる相手は限られているぞ。



◀試合が終わったら、すぐに次の試合のマッチメイクをするのだ。

トレーニングの日々

試合の日までは、1週間単位でトレーニングをこなしていく。ときおり会長からのアドバイスがあるので、参考にすること。



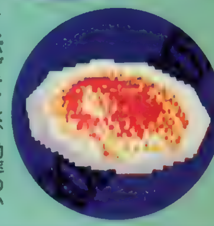
▲メイン画面にはいつでも、頑固な会長の顔（テクスチャー無し）が。

○食事

食事をとれるのは、1日に5回。筋力を付けたいならタンパク質を多く、というぐあいに、トレーニングの内容に合わせて献立を決めよう。



◀目玉焼きは、タンパク質の摂取に向いている。



▶スパゲティは、効率のいいエネルギー源だ。



◀何パターンかの献立を登録しておける。

○トレーニングメニュー

トレーニングのメニューは9種類。片っ端から選んでも効果は上がりにくいので、スピードや攻撃力、耐久力など、めざす戦い方によって、集中してトレーニングをおこなうのだ。

ロープスキッピング わかりやすくいうと、なわとび。フットワークスピードを上げる、ボクサートレーニングの定番。	**ロードワーク** これもボクサーには欠かせない。スタミナやフットワークなど、多くのパラメータに影響する。	**サンドバッグ** パンチのキレをよくする。ウェイトを増やしたくない軽量級では、とくに重要といえる。
ミット打ち 会長を相手にミットを打ち続けて、テクニックやラッシュスタミナを養うことができる。	**メディシングボール** ボディに重いボールを落として腹筋を鍛える。相手のパンチに対する耐久力を上げられる。	**シャドウ** 鏡の前で、仮想の対戦相手をイメージしてテクニックを磨く。水分を消費して減量効果が高い。
パンチングボール リズミカルにパンチを繰り出し、パンチスピードを鍛える。アウトボクサーには不可欠。	**腹筋** 地味なトレーニングだが、スウェースピードのアップが試合におよぼす効果は大きい。	**ウェイトリフティング** 筋力をつけて、重いパンチをつくりあげる。やりすぎるとスピードダウン＆ウェイト増加。

○スケジュール

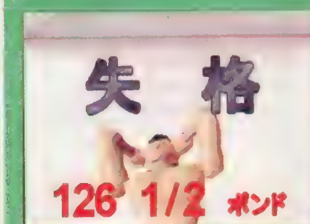
あとは、休養日、スパーリングをする日を指定すれば、1週間のトレーニングが自動的に進行する。疲労のたまりすぎはさまざまな悪影響をおよぼすので、休養日の入れ方はとくに重要だ。



▲疲労度に気をつけて、適度な休養をとる必要がある。

計量

こうしてトレーニングを重ねて試合当日をむかえるわけだが、その前にくぐり抜けなければいけない関門がこれだ。ウェイトオーバーはもちろんのこと、契約ウェイトより軽くても失格となってしまうぞ。



▲計量で失格になれば、試合をせずに負けとなってしまう。ガッカリだ。

そして試合に挑む！

対戦相手は？

デビュー戦のマッチメイク。今の体重だとJ．ミドル級か。まあ、減量するのもしんどいし、このままの階級でいってみるかぁ。



◀戦績を参考に、相手を選ぶ。あまり強くなさそうなヤツを…。

11/2 いよいよ初試合!!

試合開始とともに俺は前に出た。先日の、会長からのアドバイスどおりとにかく手を出していく。しかし、相手のパンチがそれ以上の回転率で俺のボディを叩く。ううっ、やはりデータで見たとおり、パンチの重さが俺とはケタ違いだ。離れて戦おうにも、ヤツの方がリーチが長いし。こうして俺は、プロの厳しさを思い知ったのだった……。



◀1ラウンド目から、ダウンさせられる。



▶必死に脚を使ってまわりこむのだが……。

○○○負けてしまった



▲2ラウンド目には再びダウン。さらにこのラウンド中にもう一度ダウンを奪われて、2ダウンでKO負けとなってしまったのだ

格闘無敵

プレイヤーのテクニックがものをいう試合シーン

トレーニングで成果を上げても、試合で勝てなければなんの価値もない。ボクサーの能力を生かすも殺すも、プレイヤーしだいだ。では、そのテクニックを可能とする、多彩な操作方法を解説するぞ。



▲射程ギリギリから、的確なパンチを当てていくアウトボクシング。パンチのスピードと、フットワークのよさが決め手だ。



◀相手の懐に飛び込んでイッキに攻めるブルファイト。パンチ力や耐久力、ラッシュスタミナなど、高い能力が要求されるぞ。

FOOTWORK

攻撃と守り、どちらにおいても重要なのがフットワーク。方向キーで前後左右に動けるほか、同じ方向を2回連続で入力すれば、すばやくステップすることができる。フットワークスピードを上げてこれを駆使すれば「チョウのように舞い、ハチのように刺す」といった、華麗な戦法をとることもできるぞ。



◀バックステップで、相手の射程内から脱出する。



◀サイドステップで回り込みながら、コーナーに追いつめる。

DIFFENCE

防御には、ガードとスウェーバック、ダッキングといった方法がある。相手にもよるが、スウェーやダッキングを使うにはそれなりに鍛えておいたほうがいい。

ガード

R1ボタンを押しているあいだ、腕を上げてガードを固める。方向キーによってガードの位置も変わるので、相手のパンチに合わせて使い分けることができるのだ。



▲ガッチリと正面のガードを固める。この状態では脇腹が空いている。

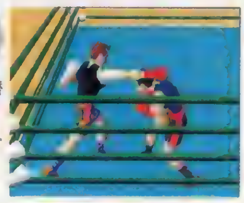


▲脇をしめて、ボディーを守る。ダッキングからのコンビネーションに有効。

スウェー&ダッキング

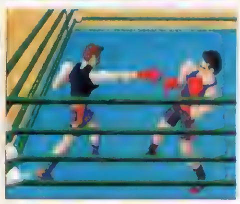
R2と方向キーの組み合わせで、上半身の動きで相手のパンチを避ける動作ができる。この動作と組み合わせることで、さまざまなパンチの打ち分けが可能になっている。

R2+



▶身を屈めてパンチの下へ潜り込むダッキング。ここからパンチを打てば、ボディーへのカウンターブローを狙うことができるぞ。

R2+



▶上半身を後ろへ反らして顔へのパンチをかわす。あまり体勢をくずさずに、相手の動きをよく見たままかわせるので、素早い反撃が可能。

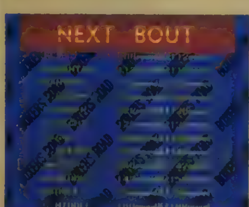
身体を回す



▶R2を押したまま、方向キーをグルリと回すように入力してやれば、身体を振って狙いをつけられなくすることができる。

階級を変えるっス

うーん、やっぱり上の階級はパンチ力があるし、体格も一回り大きい。ここは会長のアドバイスどおり、ウェルター級でやることにするかぁ。



◀階級の差っていうのは、けっこう大きな違いなのだ。

ツライ減量の道のり

というわけで、次の契約ウェイトは140越え145と1/4ポンド。しかし、5ポンドちょっと（約3kg）落とすだけのことがこんなにツライなんて…。



◀食事はサラダとバナナだけの日々が続く…。



◀試合はもうすぐなのに、あと1ポンドがなかなか減らない。



▶長い苦しみになんとか耐えて、試合当日の計量にパスしたぜ！

1/31初勝利!!

減量に苦しみ、体力の落ちた俺は、この試合では相手を倒すことははじめから考えていなかった。今回の相手にあまりスピードがないことも計算にいれて、距離をおいて回り込みながら、確実にポイントを稼いでいく作戦をとることにしたのだ。セコい？ クレバーと言ってくれ。途中、相手のラッシュに危うい場面もあったが、なんとか判定で初勝利を得たのだ！

PUNCH

ボタンによるパンチの打ち分けは、それほど複雑ではない。メインとなるのはストレートとフックの２種類。ボタンの配置も、左右に合わせてならんでいるので、すぐに使い分けられるようになるだろう。各ボタンとＬ２のテクボタンをあわせれば、近距離用の突き上げるタイプのパンチを打てるぞ。

ストレート(ジャブ)
□or△



▲正面へまっすぐ突き出すパンチ。右ききなら□でジャブ、△でストレートになる。サウスポーはもちろん逆。ジャブからストレートのコンビネーションは、基本中の基本だ。

フック
○or×



▲ひじを曲げて、横から打つパンチ。ストレートとのコンビネーションで、相手のガードのスキをつくことができる。ダッキングと組み合わせれば、脇腹を狙えるぞ。

アッパー
L2＋○or×



▲真下から相手のあごをとらえる。当てるのは難しいが、それだけに大きなダメージが期待できるのだ。接近戦でのコンビネーションに、うまく組み込むと効果的。

ジョイント
L2＋□or△



▲アッパーとフックの中間ぐらいの角度から打つ。至近距離から、相手のボディーを狙って使うパンチだ。相手のパンチにあわせて、カウンター狙いで打ち込もう。

他の動作との組み合わせで、パンチのバリエーションは無数に！

同じダッキング＋ストレートでも……



左は完全に屈んだ状態からパンチを打った場合。そして、右では屈み込みながらパンチを打っている。右の方が鋭く踏み込んでいるのだ。このように、同じような動作の組み合わせでも、タイミングで大きく違ってくるのだ。

大振りのアッパー！



▲ダッキングの低い姿勢からアッパーを打つと、いかにも威力のありそうなフルスイングになる。

打ちおろしの右！



▲上半身を回して、身体が斜めになった状態からフックを打つとこうなる。タイミングは難しいぞ。



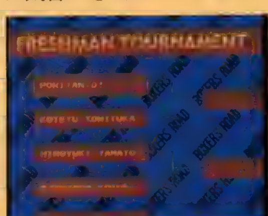
◀サイドステップで相手のパンチをかわす俺。



▶狙いどおり、僅差ではあるが俺の判定勝ちだ。

次は新人王戦だ!!

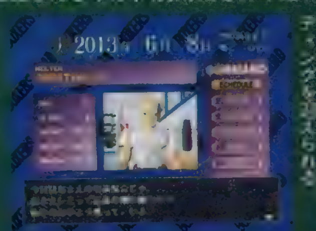
ようやく調子の出てきた俺の次の目標は、毎年６月からおこなわれる新人王戦の制覇だ。これを栄光への第１歩とするために、さらに気合いを入れていくぜ！



◀このトーナメント戦を制してステップアップだ！

引退もプレイヤーしだい

このゲームでは、どんなボクサー人生を歩むことになるかも楽しみのひとつ。たとえば、日本チャンピオンになれたとして、そのあとタイトル返上して世界ランキング上位をめざすか、防衛戦を繰り返したあと日本チャンプのまま引退していくかは、プレイヤーの判断にまかされているのだ。メイン画面のいちばん下にあるリタイアを選べば、いつでも次の試合を引退試合にしてボクサー人生に幕を引くことができるぞ。



◀引退すれば、いつでもエンディングを迎えられる。

鉄拳2



鉄拳2
●ジャンル　対戦格闘ACT●メーカー／ナムコ ●発売日　PS版:96年3月予定●価格／未定 ●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　可(2人)

『鉄拳2』から使えるようになった技を紹介していこう。インストカードに書かれていない技ばかりなので、コマンドをしっかりと覚えてからゲーセンへと繰り出そう！

こんな技も使えるのだ!!

新技紹介 パート2

Heihachi Mishima 三島平八

今回、マイキャラとして使えるようになった平八。

平八の技は一八にとてもよく似ているので、前作で一八を使っていた人ならば、苦労せずに慣れることができるだろう。もちろん、PS版で平八を使っていた人ならば違和感なく使いこなせるはずだ。

PS版からの変更点は、写真で紹介した3種類の技の追加と骸割りの削除。骸割りはほとんど使われなかった技だけに、実質的なマイナス要素はゼロといっていいだろう。



仁王砕き(におうくだき)	背後から接近して or
鬼下駄(おにげた)	相手がダウン中⬇
鬼瓦(おにがわら)	⬇

⬇鬼下駄

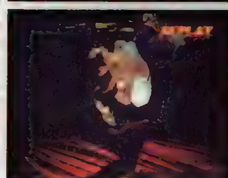
相手を踏みつけるダウン攻撃。1P側の平八は下駄をはいていないんだけどね(笑)。でも、下駄の収集が趣味という平八だけにこの技名も納得。





➡仁王砕き

背後投げ。相手を抱え上げてそのまま投げつけてしまう豪快な技だ。



⬆鬼瓦

瓦割りのようなモーションから繰り出すガード不能技。押すボタンが前作の『鉄拳』にはなかった特殊なタイプなので、確実に出せるようにしっかりと練習しよう。

Paul Phoenix ポール・フェニックス

ついに待望のガード不能技を身につけたポール。右ページでも紹介しているこの万聖龍王拳は、コマンドが簡単で、なおかつスキもあまり大きくないため、実戦でも威力を発揮してくれそうだ。また、瓦割り落葉や葉桜崩拳、葉桜鉄騎といった新しいコンビネーション技も覚えたため、戦う相手は前作以上に上下段のガードの使い分けに気を使うハメになるだろう。連打技の闇雲も使い勝手がいい。



風牙(ふうが)	接近して⬋
闇雲(やみくも)	タックル中
背落し(せおとし)	背後から接近して or

⬇風牙

新たに使えるようになった投げ技。崩拳などで相手に立ちガードを意識させておき、いきなり近づいて投げたりするといいだろう。







⬆闇雲

アルティメットタックル（レバー左下+左右パンチ同時）後に決められる、馬乗り状態からパンチを浴びせる技。格闘技界で流行のマウントポジションを早くも取り入れたのだ！

⬅背落し

背後投げ。相手の背後に立つ機会はそうは多くないため、あまり見ることができない技かもしれない。

※コマンドはキャラが右を向いているときのものです。➡レバーを入れる ⇨レバーを短く入れる ★レバーニュートラル





ガード不能技が全キャラに!

前作のガード不能技は特定のキャラにだけ用意されていたため、一八、ポール、キングを使っていた人はくやしい思いをしたことだろう。だがこの『鉄拳2』では、全キャラにガード不能技がついたのだ。新キャラのふたりはもちろん、一八の代役(!?)である平八にもちゃんと用意されているので、心おきなく使ってみよう。もっとも前作同様、威力は大きいけれどスキも大きいので、ありがたみはあまり感じないかもしれないけれど(笑)。

右はどちらも「2」で初めて登場したガード不能技だ。吉光の技は相手が近くにいないと自分だけダメージを受けちゃうヘンな技なのだ。

▲吉光の不惑 レバーを右、右と入れて左パンチと右キックを同時に押すと出せる。自分もダメージを受けるぞ。



▶ポールの万聖龍王拳。レバーを左に入れながら両パンチボタンを押す。

King

キング

技の数がかなり増えたキング。そのほとんどが投げ技で、コブラツイストや逆片えび固めといった有名なプロレスの技を使えるようになっている。ガード不能技は前号でも紹介したジャガーインパクト。上段に関してのみガード不能となっているので過信は禁物だ。キングには、ニーナの掌握からの関節技をほうふつとさせる連続技（すべて投げ技！）が用意されている。詳しくは次号で！



フィギアフォーレッグロック	接近して
フライングプレス	ジャガードライバー中
コブラツイスト	背後から接近して

➔フィギアフォーレッグロック

足4の字固め。決まったところを見るとダウン攻撃のようだが、実際は投げ技なので間違えないように。技を繰り出す動きがとても美しいので、ぜひともゲーセンで見てもらいたい技だ。



フライングプレス

ジャガードライバーの体勢から、そのまま相手を押しつぶしてしまうという攻撃。ジャガードライバーを決めないと出せない。





コブラツイスト

背後からの投げ技。これは右パンチ&キック投げだが、左パンチ&キック投げにすると逆片えび固めが出るぞ。

Nina Willams

ニーナ ウィリアムズ

打撃系のコンビネーション技を中心に、新技が増えてるニーナ。もちろん掌握からの関節技は健在だし、双掌破やニールキックといった前作でよく使われていた技もそのまま残っている。コンビネーション技がやや入りにくくなった（途中でガードされやすくなった）のはマイナス材料だが、まだまだトップを狙える位置にいるのは間違いない。新技の居反肘落し脇固はぜひとも会得したい美しい技だ。



ディバインキャノン	⇩ ⇦
居反肘落し脇固 (いぞりひじおとしわきがため)	居反り落し中に
飛びつき前方回転三角締め	背後から接近して or

ディバインキャノンコンボ

新技の下段蹴りであるディバインキャノンから左キックをつなげることで、このコンビネーション技になるのだ。





居反肘落し脇固

前号で紹介した居反肘落しから、そのまま脇固へと移行する連続攻撃。コマンドは複雑に見えるが、慣れれば簡単に出すことができるぞ。この華麗な動きは、一見の価値ありだ！



飛びつき前方回転三角締め

背後からの投げ技。相手に飛びついてダウンさせ、いつの間にか関節技を決めてしまうというニーナならではの技だ。

格闘無敵

Jack-2
ジャック-2

この『鉄拳２』は前作の２年後を舞台にしているだけあって、ロボットのジャックもしっかりとバージョンアップされている。ハンマーナックルがなくなったり、ダブルアッパーが完全に連続技内に組み込まれたりはしているものの、あとはすべてパワーアップしているのだ。各種の投げ技やシザースメルトダウンやシザースメガトンといったパワーシザースからの連続技が新技として登場している。



コサックコンボ	⬈
デスシュート	背後から接近して
カタパルトスルー	相手に接近して⬈



⬆コサックコンボ
ロシアのロボットらしく、コサックダンスをモチーフにした攻撃(笑)。見た目は笑えるものの、イマイチ使いにくそう？



⬅デスシュート
背後からの投げ技。押すボタンを間違えるとヘルブレスが出てしまうのでコマンドはちゃんと覚えておこう。



⬅カタパルトスルー
相手をソフトボールのように投げてしまう技。この体勢から空高くまで投げるところは、さすがロボット！

Marshall Law
マーシャルロウ

ロウの代名詞ともいえるサマーソルトキックのバリエーションが一気に増えた。立ちキックやしゃがみキックからはもちろんのこと、ジャンプキックからもつなげられるようになったのだ。もちろん、これらはすべてあらかじめ用意されているコンビネーション技であり、すべての通常技からサマーソルトにつなげられるわけではない。しかし、それでも利用価値はかなり高いので、うまく使いこなそう。



クイックサマーソルトキック	
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中
フェイスクラッシャー	背後から接近して or

➡クイックサマーソルトキック
この技のおかげで、ボタンを押すだけでサマーソルトキックを出せるようになった。レバーを下方向に溜めずにすむのは大きい。





⬆フロントキックレフトサマー
キックとサマーソルトキックのコンビネーション技。ボタンを入れ換えることでサイドキックライトサマーになるぞ。



⬅フェイスクラッシャー
背後からの投げ技。相手の後頭部をつかみ、そのままおもいきり地面へとたたきつける荒技だ。

Michelle Chang
ミシェールチャン

前作以上にコンビネーション技が用意されている。中でも左パンチからつなげられる連続技が目立つ。それだけに、１発で大ダメージを与えられる攻撃を狙うよりも、手数の多さで勝負するのが彼女の基本戦法となるだろう。ジャーマンスープレックスが相手のバックを取りさえすればいつでも出せるようになったり、突双掌のコマンドがボタン操作だけで出せるようになったのもうれしい変更点だ。



疾歩掌拳(しっぽしょうけん)	⇩⬈
絶招通天砲(ぜっしょうつうてんほう)	➡
槍弓腿(そうきゅうたい)	

➡疾歩掌拳
「ミシェール版の崩拳」といった感じの技。コマンド内容も似ているし、中段の突進技である部分もそっくり。相手に下段ガードを意識させておき、いきなり出すと効果ありそう。



⬇絶招通天砲
前作でもおなじみのガード不能技。技の性質も変わらないのだが、実はコマンド内容が異なっている。より簡単に出せるようになったのだ。前作のコマンドでは出せないので注意。





⬅槍弓腿
ボタンを２回押すだけのコマンド操作だけですぐ出る新技。中段、下段、上段と攻撃するため、ガードする側がかなり集中していないと喰らってしまうだろう。

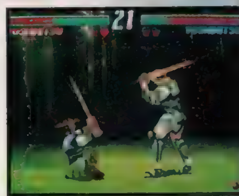
Yoshimitsu

吉光

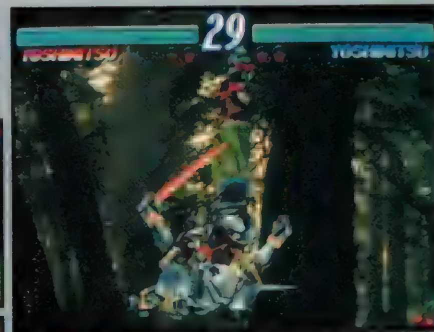
10キャラの中でただひとり、武器を持っている吉光。刀（の刃の部分）を利用している技はすべてガード不能技なんだけど、今回も刀を使った技がいくつか新技として登場している。前号で紹介した飛空剣や旋風剣といった技がそうで、もちろんガード不能技だ。そのほかにも自分の体力を回復してしまう技が用意されるなど、前作以上に他キャラとの差別化がはかられているといっていいだろう。



千覚（せんがく）	↓(LK+RK)（卍あぐら）中レバー★
忍法櫓落し（にんぽうやぐらおとし）	⇩⇖←(LP+RP)
忍法風塵（にんぽうふうじん）	背後から接近して(LP+LK)or(RP+RK)







↓千覚

卍あぐら（座り込むだけの技）の体勢のまま放っておくと、なんと体力が回復してしまうのだ！　ずるい!?

↑忍法櫓落し

相手を肩にかつぎ、そのまま大きくジャンプして地面に激突させるという投げ技。コマンドが複雑なので実戦で狙う機会はあまりないかもしれないが、決めるととても気持ちいいのだ。

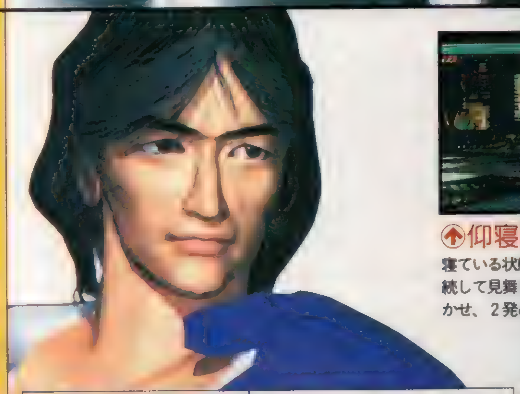
←忍法風塵

相手を抱えたままジャンプして叩きつけるという、背後からの投げ技。視点が大きく上下に動くところがとっても新鮮。

Lei Wulong

雷武龍

自分から後ろを向いたり、寝たりするコマンドが用意されている雷。それだけに後ろ方向に攻撃したり、寝た状態から攻撃する技をたくさん持っているのだ。さらには、攻撃後に寝てしまう技や、寝た状態から攻撃しつつそのまま再び寝てしまう技まであるぞ。だから慣れないうちは、操作している自分でも予測できない動きを見せるかも(笑)。自在に操れるようになるためにも、とにかくやりこもう。



仰寝後掃燕舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）	相手頭側で寝た状態で(LK)(RK)
鳳凰旋風脚（ほうおうせんぷうきゃく）	←(LP+RK)（妃踵鳥）中に(RK)
落顔砕（らくがんさい）	背後から接近して(LP+LK)or(RP+RK)





←落顔砕

背後からの投げ技。相手の頭を抱えたまま小さくジャンプすることで、首や顔にダメージを与える。プロレス技のブルドッキングヘッドロックによく似ている。

↑仰寝後掃燕舞

寝ている状態から2発のキックを連続して見舞う技。1発めで相手を浮かせ、2発めで追い打ちをかける。



→鳳凰旋風脚

妃踵鳥という技を出している最中にコマンドを入れることで、このガード不能なキックを出せるのだ。

Jun Kazama

風間準

準も雷ほどではないにせよ変則的な動きを見せるキャラだ。慣れないうちは、上段ガードをすればいいのか下段ガードをすればいいのか、相手も戸惑うことだろう。写真でも紹介している鬼首落しは、3回転めに出すキックのみガード不能技になっている（1、2回転めに出すキック攻撃はただの中段攻撃）。入力方法がかなり変わっている技なので、よく練習しておきたいところだ。



釣鐘割り（つりがねわり）	背後から接近して(LP+LK)or(RP+RK)
鬼首落し（おにくびおとし）	→(LK)
竜車蹴り（りゅうしゃげり）	←(LK)

↓釣鐘割り

背後からの投げ技。準の持っている投げ技の中ではもっとも威力が大きいので、チャンスと見たら決めたい。





→鬼首落し

コマンド入力後にレバーを入れっぱなしにすることで、相手のまわりをクルクルと回る。レバーを離した瞬間にキックを出すのだ。



↑竜車蹴り

単独でも使えるが、ここからさらにコマンドを追加することで連続技にすることができる。竜車蹴り自体のコマンドはとても簡単なので、積極的に狙ってみるのも悪くないだろう。

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

- ●ジャンル／格闘ACT
- ●メーカー／カプコン
- ●発売日／発売中
- ●価格／¥5,800
- ●対応周辺機器／無し
- ●多人数プレイ／可(2人)

サワダの「アツイ」血潮で残暑を吹き飛ばせ!



日本男児

さぁ今月は「最強の男」との声が高いキャプテン・サワダの実力を、対ＣＯＭＰ戦を通して見てみることにしよう。

それでは必殺技のおさらいから。サワダの必殺技は全部で５つある。百殺イズナ切りは相手の起きあがりに重ねたり、コンボに組み込むと有効だ。獄殺自爆陣は相手を迎撃したり、飛び道具を消すのに使う。これをスーパーコンボゲージが半分以上たまったときに出せるスーパー必殺技にすると、相手の飛び道具を跳ね返せるようになることも忘れないように。沢田スペシャル'95 は、うまくヒットさせると相手を転ばせられる三段キック。飛び込み攻撃から地上攻撃につなぎ、キャンセルして沢田スペシャルで５ＨＩＴ確定。ここ一番という時には頼りになる連続技だ。忍法神隠しは無敵時間のあるテレポート。ピンチになってもあきらめずに、相手を混乱させるように使えば大逆転も可能だ。これらの必殺技とスーパーコンボのカミカゼアタック（格闘ＡＣＴ史上最強の突進技!?）をうまく使って、ストリートバトルモードのクリアを目指してみよう。

何はなくともスーパーコンボゲージ



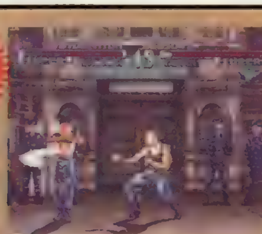


▲必殺技を出すことによって溜まるスーパーコンボゲージ。スーパー必殺技やスーパーコンボを出すために必要。比較的早く溜まるので、相手のスキをついてガンガン使っていこう。

キミだけにそっと教える サワダの弱点 その１

やぁ、沢田だ。実は俺、腹は強いけど足もとが弱いんだ。足払いの喰らい判定が大きいんだよね。だから相手の下段攻撃をつぶすことがけっこう難しい。無理をせずにガードして、落ち着いて反撃してくれ！

VS ガイル



◀うまいタイミングで忍法神隠しが出せれば、相手の硬直時間中にやりたい放題だぞ！

遠い間合いからソニックブームで牽制し、飛び込めばサマーソルトで撃墜する冷静なガイル。飛び道具のタイミングをうまく読んで、忍法神隠しで接近したり、獄殺自爆陣で返す。アツくなったら負け。

VS キャミィ



◀飛び込んでくることも多いキャミィ。獄殺自爆陣が間に合わない時は、立ち中キックで迎撃。

移動スピードが速く、トリッキーな攻撃が得意なキャミィ。中間距離でいきなり出してくるスパイラルアローには、なかなか反応しにくいので要注意だ。フーリガンコンビネーションも警戒しよう。

VS チュンリー



◀スピニングバードキックは無理に迎撃しようとせずに、着地地点を狙って攻撃しよう。

ジャンプ攻撃などの空中戦を得意とするチュンリー。飛び込んでくることが多いので、おちついて獄殺自爆陣で迎撃しよう。いきなり投げを狙って近づいてくることもある。要注意だ。

VS ベガ



◀相手が壁に向かって飛んだら、獄殺自爆陣で迎撃。大抵の技はこれで返せるハズだぞ。

長いリーチと速いスピードが信条のベガ。スカイハイクローとフライングバルセロナアタックには要注意。相手の動きに惑わされず、自分のペースで闘うべし。一気にたたみ込んで爪を奪ってしまおう。

VS ホンダ



◀たとえスーパー頭突き（スーパー必殺技）でも、カミカゼアタックなら問題なく返せる。

一撃の破壊力が大きい本田。スーパー百貫落としはしゃがみガードができないことを頭に入れておこう。スーパー頭突きはガードした後でも反撃しにくいので、無理に飛び込んだりしては逆に命取りだ。

サワダで勝ち抜け！ ストリートバトルモード!!

VS リュウ



◀サワダには飛び道具が無い。相手の飛び道具攻撃にどう対処するかも重要なポイントだ。

スキの小さい波動拳と、強力な対空技の昇竜拳が驚威となるリュウ。遠い間合いからの波動拳をうまく読んで飛び込み、一気にたたみ込もう。小さなミスが大きなダメージにつながるので油断するな！

VS サガット



◀タイガーショットは思ったよりもスキが小さいので、無理に獄殺自爆陣で消すと逆効果だ！

リュウと似たタイプのサガットだが、こちらが受けるダメージはリュウよりも大きい。上下に打ち分けてくるタイガーショットに落ち着いて対応しよう。下段を打ってきた時が飛び込みのチャンスだ。

VS バルログ



◀バイソンの攻撃にこちらの攻撃をあわせて相殺しても、こっちのダメージの方が大きい！

絶大なパンチ力を誇るバルログ。ダッシュストレートとダッシュグランドストレートを見分けるのは難しいので、迷わずしゃがみガードをしよう。ラッシュに気をつければ、それほど恐くはないか？

VS ケン



◀波動拳をスーパー必殺技の獄殺自爆陣でうまく跳ね返せると、形勢は一瞬で逆転する。

リュウと同じタイプのケン。クセのある蹴り技に注意しよう。しゃがみガードのできないものもあるのだ。体力が少なくなると昇竜拳を連発してくるが、逆にそこがチャンスだ。着地を狙うべし。

VS ブランカ



◀ブランカはスピードに乗ったトリッキーな動きが多い。ガードの手をゆるめないように！

移動スピードはそれほど速くないが、飛び込み攻撃が強力なブランカ。サプライズフォワードとサプライズバックにかく乱されないように。いきなりのローリングアタックにも十分気をつけよう。

VS ディー・ジェイ



◀エアスラッシャーを含む一部の飛び道具は、しゃがみ強キックでくぐることができるのだ！

ガイルと似たタイプのキャラクター、ディー、ジェイ。エアスラッシャーで牽制して、リーチの長いキックやジャックナイフマキシマムで迎撃してくる。スライディングがいやらしい、厄介な相手だ。

VS ザンギエフ



◀ザンギエフが近づいてきたらとにかくこっちから攻める。スクリューだけは絶対喰らうな！

信じられない間合いと強烈な破壊力の投げ技を得意とするザンギエフ。残念ながらサワダには飛び道具が無いので、接近戦を挑まなくてはならない。相手に反撃のスキを与えないように攻め続けよう。

VS バイソン



◀コンピューターはためのいる必殺技を、いきなり出してくるので、常に注意を払っておこう。

最後の敵、バイソン将軍。突進系の必殺技を多く持つ相手だけに、不意の攻撃に注意したい。今までに得た知識と技術の全てをもって立ち向かえ！ と言っても、実はそんなに強敵でもない。

キミだけにそっと教える サワダの弱点 その2

残念ながらオレはリュウやケンのように飛び道具を撃つことができない。遠い間合いから相手を攻撃するには、飛び込むか沢田スペシャルしかないんだ。相手の飛び道具を獄殺自爆陣で返すことはできるんだが。

VS サワダ



◀同じ技、同じ性能を持つキャラクターだけに、常に攻撃の主導権を握っておきたい。

自分と全く同じ能力を持つ相手。純粋に技術とカンだけの勝負となる。相手の動きをよく見て、自分のテクニックの一部にするつもりで、じっくり対戦を楽しんでみるのも一興だろう。

VS AKUMA

アーケード版に登場したアクマ。「スパⅡX」では「豪鬼」と呼ばれていた男は、はたしてPS版にも登場するのだろうか？ リュウとケンの必殺技を合わせ持ち、空中から飛び道具を打ち出すという離れ業を可能にした男とサワダとの戦いは、想像を絶するものとなるだろう。相手のジャンプ飛び道具攻撃を獄殺自爆陣で迎撃し、相手の着地地点にカミカゼアタックで突撃するか……。この夢の対決、実現する日はいつ？

熱血野郎



格闘無敵

これがすべてだ! 必殺技コマンド一挙公開!!

キャミィ

キャノンスパイク	→↓↘+キック
スパイラルアロー	↓↘→+キック
フーリガンコンビネーション	↙↓↘↗+パンチ
ファイタルレッグツイスター	フーリガンコンビネーション後 敵の上段で↑以外+キック
クロスシザースプレッシャー	フーリガンコンビネーション後 敵の中段で↑以外+キック
レイザーエッヂスライサー	フーリガンコンビネーション後 入力しない
アクセルスピンナックル	←↙→+パンチ
★スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+キック

ベガ

ローリングクリスタルフラッシュ	←ため→+パンチ
スカイハイクロー	↓ため↑+パンチで、ジャンプ後パンチ
フライングバルセロナアタック	↓ため↑+キックで、ジャンプ後パンチ
イズナドロップ	↓ため↑+キックで、ジャンプ後←もしくは→+パンチ
バックスラッシュ	パンチ弱中強かキック弱中強同時押し
スカーレットテラー	↙ため→+キック
★ローリングイズナドロップ	↙ため↘↙↗+キックで、ジャンプ後パンチ

E.本田

スーパー頭突き	←ため→+パンチ
スーパー百貫落とし	↓ため↑+キック
百裂張り手	パンチ連打
大銀杏投げ	近い間合いで→↘↓↙←+パンチ
★鬼無双	←ため→←→+パンチ

バルログ

ダッシュストレート	←ため→+パンチ
バッファローヘッドバット	↓ため↑+パンチ
ダッシュアッパー	←ため→+キック
ターンパンチ	パンチ弱中強かキック弱中強を同時に押し、しばらくして離す
ダッシュグランドストレート	←ため↘+パンチ
ダッシュグランドアッパー	←ため↘+キック
★クレイジーバッファロー	←ため→←→+パンチ

キャプテン・サワダ

百殺イズナ切り	↓↘→+パンチ連打
獄殺自爆陣	→↘↓↙←+パンチ
沢田スペシャル'95(1回目) (2回目) (3回目)	↓↘→+キック ↓↘→+キック ↓↘→↗+キック
忍法神隠し	→↓↘+パンチもしくはキック弱中強同時押し ←↓↙+パンチもしくはキック弱中強同時押し
★カミカゼアタック	→↘→↓↘→+パンチ

ザンギエフ

フライングパワーボム	遠い間合いで、方向キー1回転+キック
アトミックスープレックス	近い間合いで、方向キー1回転+キック
ダブルラリアット	パンチ弱中強かキック弱中強同時押し
スクリューパイルドライバー	近い間合いで、方向キー1回転+パンチ
バニシングフラット	→↘↓+パンチ
★ファイナルアトミックバスター	方向キー2回転+パンチ

ケン

(空中)竜巻旋風脚	(空中で)↓↙←+キック
昇竜拳	→↓↘+パンチ
波動拳	↓↘→+パンチ
※鉈落とし蹴り	→↘↓+キック
※大外回し蹴り	←↙↓↘→+キック
※鎌払い蹴り	↓↘→+キック
稲妻かかと割り	※の技の後、キックを押し続ける
★昇竜裂破	↓↘→↓↘+パンチ

ブランカ

エレクトリックサンダー	パンチ連打
バックステップローリング	←ため→+キック
ローリングアタック	←ため→+パンチ
バーチカルローリング	↓ため↑+キック
サプライズバック	←+キック弱中強同時押し
サプライズフォワード	→+キック弱中強同時押し
★グランドシェイブローリング	←ため→←→+パンチ

ガイル大佐

ソニックブーム	←ため→+パンチ
サマーソルトキック	↓ため↑+キック
★ダブルサマーソルトキック	↙ため↘↙↗+キック

チュンリー

回転的鶴脚蹴(スピニングバードキック)	←ため→+キック
気功拳	←ため→+パンチ
百裂拳	キック連打
天昇脚	↓ため↑+キック
★千裂脚	←ため→←→+キック

リュウ

昇竜拳	→↓↘+パンチ
波動拳	↓↘→+パンチ
ファイアー波動拳	←↙↓↘→+パンチ
(空中)竜巻旋風脚	(空中で)↓↙←+キック
★真空波動拳	↓↘→↓↘→+パンチ

ディージェイ

ダブルローリングソバット	←ため→+キック
マシンガンアッパー	↓ため↑+パンチ連打
エアスラッシャー	←ため→+パンチ
ジャックナイフマキシマム	↓ため↑+キック
★ソバットカーニバル	←ため→←→+キック

サガット

タイガーニークラッシュ	↓↘→↗+キック
タイガーアッパーカット	→↓↘+パンチ
タイガーショット	↓↘→+パンチ
グランドタイガーショット	↓↘→+キック
★タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+パンチ

バイソン将軍

ダブルニープレス	←ため→+キック
デビルリバース	↓ため↑+パンチのちパンチ
サイコスラッシャーアタック	←ため→+パンチ
ヘッドプレス	↓ため↑+キック
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後パンチ
★ニープレスナイトメア	←ため→←→+キック

技の数は意外に少なく感じるかもしれないけど……

上の表が「ストリートファイター リアルバトル オン フィルム」に「最初から登場する」全キャラクターの必殺技だ。一見すると、最近のゲームにしては少ないように見える。だが、あなどってはいけない。多くの必殺技がスーパーコンボゲージがたまることによって、違った性格の必殺技へと大きくパワーアップするのだ。これによって必殺技の数は、およそ1.7倍(実感)に脹れ上がる。また、空中投げやレバーを入れることによって変化する特殊な通常技の数も含めると、かなりの数になるのだ。

グラフィックの劇的な変化によって当たり判定は変わったものの、基本は『スパⅡX』。全ての技を駆使して闘え!

ドラゴンボールZ
Ultimate Battle22

- ジャンル／対戦格闘アクション
- メーカー／バンダイ
- 発売日／発売中
- 価格／¥5,800
- 対応周辺機器／メモリーカード
- 多人数プレイ／可(2人)



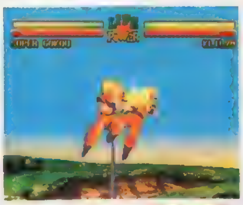
22+5人のキャラが繰り広げる壮絶なバトルを直撃！

ＳＦＣ、ＭＤで大人気だった格闘アクションが、最強に進化してＰＳに登場したぜ。今度の闘いには隠しキャラの５人を含め、なんと27人がエントリー。さらに好きなキャラを育てて、友だちと対戦することもできるなど、内容も一段と充実したぞ。それじゃさっそく孫悟空の技で、戦闘システムチェックをしていこう。


少年の孫悟空も登場！

孫悟空の技でシステムをチェック

闘いは時間無制限の１本勝負！　どちらかの体力がゼロになるまで闘うデスマッチだ。使うボタンはパンチ、キック、舞空術、光弾、それに前後ダッシュの６つだけ。方向キーとボタンの組み合わせで必殺技も繰り出せるぞ。連続攻撃で相手をＫＯだ！


▶舞空術で空中戦も可能だ！攻撃を受けると落下する。

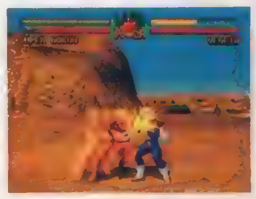
孫悟空


◀主人公だけあって攻撃、防御ともバランスが取れている。手堅く勝つならコイツを選べ！

打撃技

パンチは▢、キックは⊗ボタンだ。悟空のしゃがみパンチは２連続でヒットするぞ。それを起点に攻撃を組み立てていこう。

中	ダッシュエルボー	↓↘→＋▢
防	残像舞空術	（ガード中）→＋▢
中	亀仙流カカト落とし	→←→＋⊗
中	四龍烈脚	←↙↓↘→＋⊗
空	ジャンプニーリフト	↙↙＋⊗
中	超メテオスマッシュ	→↘↓↙←→＋▢


◀中距離の間合いからダッシュエルボーだ！

光弾技

光弾は◎ボタン。単発で使っても方向キーと組み合わせて使ってもパワーを消費する。パワーの残量を見ながら使っていこう。

近	太陽拳	↓↑＋◎
全	連続エネルギー弾	↓↘→＋◎
全	気合い砲	←（タメ）→＋◎
全	かめはめ波	←↙↓↘→＋◎
全	超かめはめ波	↓↙←→＋◎
全	瞬間移動かめはめ波	↓↙←↙↓↘→＋◎

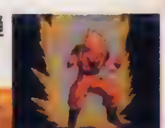

◀必殺光弾技なら一発逆転も十分狙える破壊力！

キャラ共通のコマンド技

ここに紹介した接近技や防御技はなどは、技名は違うがコマンドは全キャラ共通。しっかり覚えておこう。

接	スプラッシュナックル	（接近）→＋▢
接	ガトリングシュート	（接近）←＋▢
消	ワンハンドスレッジハンマー	▢＋⊗同時押し
全	エネルギー弾	◎
防	衝撃波（防御技）	↓↙←＋◎
全	ダッシュ移動	Ｌ１、Ｒ１

相手の光弾技を消す



◀▲衝撃波やワンハンド…で、光弾技をかき消せる！

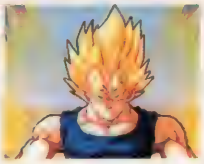
表中の略称　接／接近しないと出ない技。近／近距離の間合いで有効な技。遠／遠距離の間合いで有効な技。全／どんな間合いでも有効な技。防／光弾を防御する技。消／光弾をかき消す技。空／対空技。地／対地技。

 ※コマンドはキャラが右を向いている場合のものです。

特別講座

オススメの8人の技を大紹介だ

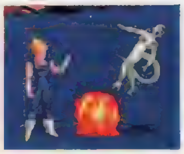
凶戦士ベジータ



惑星ベジータの王子。光弾技の種類が多く、そのどれもが強力だ。こまめにパワーを溜めながら活用していこう。

多彩な光線技で押しまくれ!





◀光弾技は相手にあたえるダメージが大きいほど、パワーの消費量も多くなる。パワーの残量をチェックしながら闘おう。

中	ダッシュエルボー	↓↘→+□
防	スウェーアタック(防御技)	(相手の攻撃中)←↙↓+◎
遠	ベジータスレッジハンマー	→←→+□
地	スラッシュダウンキック	(ジャンプ中)→↓+⊗
中	スラッシュアローアタック	↙↙+⊗
近	爆発波	↓↑+◎
全	アストロファイアーキャノン	↓↘→←◎
全	ビックバンアタック	←↙↓↘→+◎
全	ファイナルフラッシュ	↓↙←→+◎
全	ビックバンアタック(貫通弾)	↓↙←↙↓↘→+◎
近	ベジータファイナルブラストボム	(ジャンプ中)→↙↑↘←→+◎
接	ギャリックベジータキャノン	→↘↓↙←→+⊗

超ブウ



超パワーを身につけたブウ。ブウコンビネーションと多彩なキック技を使って闘えば、ランキングの上位も狙える！

光線技とコンビネーション技で攻撃だ!



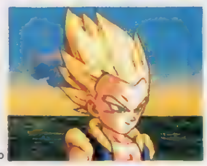
▶地球人を全滅にした恐怖の光弾技。中距離の間合いで発射！



▲ブウコンビネーションはパンチとキックを3連続で繰り出す技。ジャンプ攻撃後に狙え。

近	触覚のばし	←→+□
中	クレイジーエルボー	↓↘→+□
中	ブウコンビネーション	↓↙←→+⊗
全	ブロークンエナジー	↓↘→+◎
全	超おやつ光線	←↙↓↘→+◎
全	超ブウプレス	↓↙←→+◎
中	超拡散連続エネルギー弾	←↙↓↘→←↙↓↘→+◎
中	デンジャラスリキッドボム	→↘↓↙←↙↓↘→+◎

ゴテンクス



孫悟天とトランクスがフュージョンで合体した姿。必殺技にちょっとクセがあるが、当たると強力なので何度も練習だ。

間合いに注意しながら戦おう!



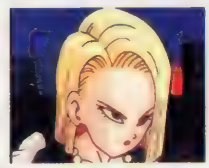
◀グレートキックスペシャルは空中の相手にも有効なのだ。



◀激突ウルトラ…はまさに一見の価値アリの超必殺技だ。

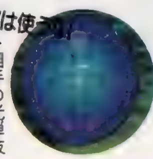
地	究極イノシシアターック	(ジャンプ中)→↓+□
近	スーパーミラクルパーンチ	←(タメ)→+□
中	死んだも同然キーック	↓↙←+⊗
中	グレートキックスペシャル	(どこでも)↙↙+⊗
全	正義の死神トリプル弾	↓↘→+◎
全	勝利のファイナルかめはめ波	←↙↓↘→+◎
全	連続死ね死ねミサイル!!	↓↙←→+◎
全	スーパーゴーストカミカゼアタック(誘導可)	→↘↓↙←↙↓↘→+◎
中	激突ウルトラ連続死ね死ねスーパーミサイル	→↘↓↙←↙↓↘→+◎

人造人間18号



クリリンの嫁さん。人造人間なので、自分でパワーを溜められない！　光弾技はなるべく避け、打撃技で攻撃しよう。

光線技の使いすぎに注意!



▶相手の光弾技を防御するバリアは使うな！



▶強力なエネルギー斬だけは使っても…。

中	フライングヘッドアタック	→←→+□
近	ブラッディーキック	↓↘→←+⊗
近	スピニングシュート	↓↙←+⊗
中	ダブルソバット	→←→+⊗
全	連続エネルギー弾	↓↘→+◎
全	エネルギー斬	←↙↓+◎
全	エネルギーボール	←↙↓↘→+◎
全	エネルギーウェイブ	↓↙←→+◎
近	フラッシュビームプレス	→↘↓↙←+◎

勝つためのコツ教えます!
～パワー切れに注意～

パワーがないのに光弾技を使うと、キャラが息切れして操作不能になる。こうなるとピンチなのでパワーの残量にはつねに気を配れ！　残り少ないときは□や×、◎ボタンを押しっぱなしにして、一気にMAXまで溜めるベシ。



◀方向キーとボタンを連打して復活！



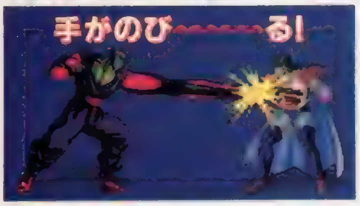
◀パワーはこまめに回復させよう。

ピッコロ



ナメック星人の戦士。接近戦ではエネルギーフレイム、中距離戦ではミスティックスルーが有効。ガンガン攻撃して相手に攻撃のスキをあたえるな。

特殊な技を使って相手を混乱させろ!



◀ミスティックスルーでまずは先制攻撃!



◀エネルギーフレイムは接近戦で超強い技だ。

中	ミスティックスルー	←(タメ)→+□
地	舞空脚	(ジャンプ中)→↓+×
中	ソニックキック	→←→+×
空	ニーアッパー	↙↗+×
全	連続エネルギー弾	↓↘→+◎
空	怪光波	↙↗+◎
中	エネルギーフレイム	→←→+◎
全	魔貫光殺砲	←↙↓↘→+◎
全	激烈光弾	↓↙←→+◎
全	魔空包囲弾	→↘↓↙←→↘↓↙←+◎

クリリン



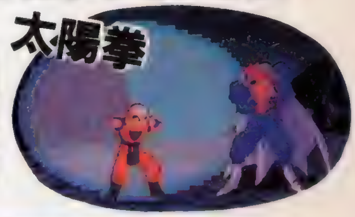
亀仙人の弟子で、地球人最強の戦士!? 太陽拳は一発で相手を気絶させる強力な技。これを使って相手を気絶させたらキック系の必殺技で攻撃だ。

キック系の必殺技で攻撃していこう!



◀牙流脚で相手を転倒させたら、その起きあがりを狙って太陽拳!

▶太陽拳で相手が気絶したら烈風脚を決めろ。



中	閃空拳	↓↘→+□
中	烈風脚	→←→+×
中	牙流脚	←↙↓+×
地	洛華蹴	(ジャンプ中)→↓+×
全	連続エネルギー弾	↓↘→+◎
中	逆かめはめアタック	←↙↓+◎
近	太陽拳	↓↑+◎
全	かめはめ波	←↙↓↘→+◎
全	気円斬	↓↙←→+◎
全	気円烈斬	←↙↓↘→←↙↓↘→+◎

グレートサイヤマン

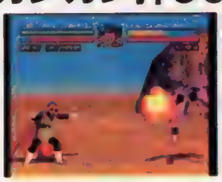


ご存じの通り孫悟飯の正義の味方バージョン。ムダなアクションが多いが、技の強さは一級品!中距離の間合いをキープしつつ闘っていこう。

すべての技を使ってガンガン押しまくれ!



◀スーパーヒーローパンチは、相手に奇襲を仕掛けるのに最適! 先手必勝だ。



◀L1、R1ボタンでのダッシュを存分に活用! 離れたら光弾技、接近したら打撃技で攻撃だ。

近	ウイニングアッパー	↓↘→+□
中	スーパーヒーローパンチ	→←→+□
地	舞空脚	(ジャンプ中)→↓+×
中	正義のダブルキック	↓↘→+×
全	ストレートエネルギーアタック	↓↘→+◎
全	グレートサイヤキャノン	←(タメ)→+◎
全	かめはめ波	←↙↓↘→+◎
全	超かめはめ波	↓↙←→+◎
全	グレートかめはめ波	→↘↓↙←→+◎

セル



強力な格闘家たちの遺伝子で作られた最強の戦士。通常技のキックのリーチが長いので、これを使い相手を牽制。スキを見せたら必殺技で攻撃だ。

リーチの長いキックで間合いを調節!





◀グランドスライダーを多用しよう。

中	ヘッドアタック	→←→+□
中	グランドスライダー	→←→+×
空	ライジングアタック	↙↗+×
全	連続エネルギー弾	↓↘→+◎
全	気合い砲	←(タメ)→+◎
中	エネルギーショット	←→+◎
全	超エネルギーウェイブ	←↙↓↘→+◎
全	かめはめ波	↓↙←→+◎
全	超かめはめ波	→↘↓↙←→+◎

勝つためのコツ教えます! ～ダッシュ移動～

必殺技などで相手を転倒させたらL1、R1ボタンを使いダッシュで接近! そうすれば相手の起きあがりのスキをついて再び攻撃を仕掛けることができるぞ。このほか相手との間合いを一気に離すときもダッシュを使えば便利! 相手との間合いにはつねに気を配れ。

▶必殺技などで相手を転倒させたら…



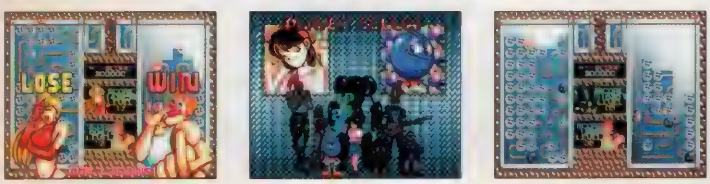


◀ダッシュで接近し起きあがりを攻撃だ



も、燃やしても、燃やしても、いいです。

ACTION PUZZLE
くるりんPA!
KURURIN PA!



やればやるほど面白い、キュートな落ちモノパズル新登場。
ルールは簡単、だけど奥が深い。導火線をたくさんつないで
一気にファイアー！燃やしたブロックの数だけ、相手のフィールド
に雪だるまが増殖。どんどん燃やして、ぎっしり埋め尽くせ！
自分のピンチは爆弾で逆転。どかんと一発、あたりを吹き飛ばし、
相手に雪だるまをお見舞いだ！個性豊かなスペシャルアイテムを
使いこなせば、さらに楽しさ倍増。みんなで遊べる「くるりんPA!」。
プレイステーションでいよいよ登場。

絶賛発売中！

プレイステーション初！オドロキの低価格!!

3,980円(税別)

THINK スカイ・シンク・システム株式会社
〒532 大阪市淀川区西中島5-8-3 新大阪サンアールビル北館 TEL.06-390-6371/FAX.06-390-6373

●「くるりんPA!」オリジナルテレカプレゼントのお知らせ
先着1000名様に、「くるりんPA!」オリジナルテレカをプレゼント!!「くるりんPA!」ソフトに付いている応募券を切り取ってご応募下さい。くわしくは、お店に置いてあるチラシをご参照下さい。







●新たに5人の挑戦者を加えた13人が変身するわ、一発奥義で逆転するわ、犬や熊は出てくるわ、火は吹くわ、フンドシは舞うわ、屁はかますわ!?…。「頭主の座」獲得のためなら、もう何でもござれ!!●クララ・ステージはもちろん、礼児や才蔵、アニー・ステージにもステージソングが入った!CD-ROMならではの歌う格闘ゲームをお楽しみください。●「VSモード」はもちろんのこと、プレイステーション版だけのモードや演出がギッシリ!しかも、アーケード版最新作「豪血寺外伝・最強伝説」のチームバトルが、ちょっとだけ移植されるぞ!!

プレイステーション専用CD-ROM　対戦格闘アクションゲーム

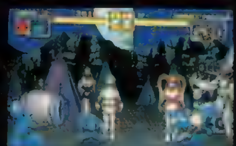
1995年9月発売予定　予価5,800円（税別）



アーケード版　8月下旬、稼動開始!

●キャラを2人使って"ペアマッチ"で勝負だ!!●"ごっつい攻撃と迎撃防御"がより戦略性を生み出す!!●おなじみキャラに"新必殺技"を追加!!●とうぜん"一発奥義"も健在!!

2P対戦／途中参加可



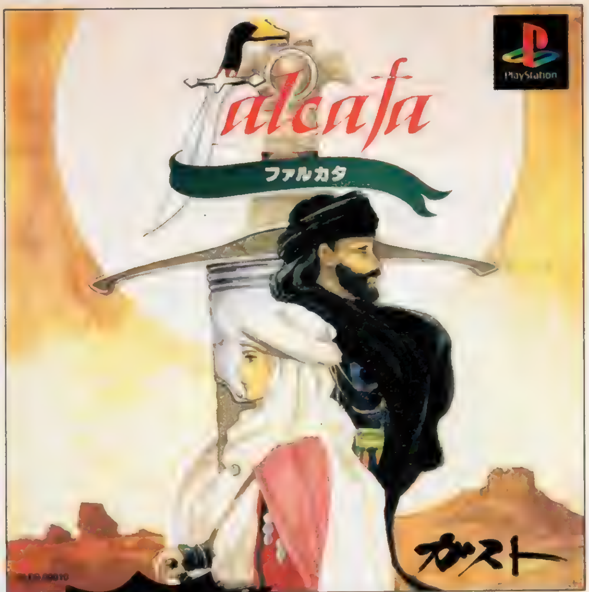

アトラステレホンサービス03-5261-2356
（毎週月・水曜日15:00~18:00祝日除く）

■スタッフ募集中!（職種）1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.店舗スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話でお問い合わせください。採用担当／牧野☎03(3235)7801

〒162　東京都新宿区津久戸町3—12　**株式会社アトラス**

誰よりも戦略人（かんがえた）だけ主役（ヒーロー）になれる

ファルカタ 〜アストラン・パードマの紋章〜



すでに絶賛発売中の戦略シミュレーションゲーム。簡単な操作方法で初心者でもすぐにプレイできちゃうのが魅力！　だけど何と言っても最大の特徴は、すべてのパーティーが自分の思考を持って同時進行で冒険しているということ。だから、協力や裏切りなどあらゆる駆け引きが攻略ポイントになってくるのだ。

シミュレーション
■好評発売中
■標準価格　¥6,800（税抜）
●メモリーカード：4ブロック
●プレー人数：1〜4人

Illustration：Hitoshi Yoneda

STORY

太古の戦いで敗れた漆黒の神ミクトランテクトリが、
死者の国から甦り、再び太陽の覇権をめぐって
太陽と穀物の神アストランテクトリに戦いを挑む。
それは天が一巡するという天変の年。
今年がその年。アストランとミクトランが戦う年……

しょっぱなから **難関続出！** とお嘆きの皆さまへ

第1章の攻略ポイントを特別公開！しちゃうよっ!!

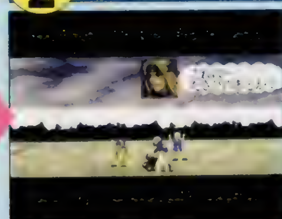
「操作はスゴイ簡単なのに、謎解きがムジュカシイ〜!!」というおハガキをけっこう頂く。他のパーティーとの交渉や駆け引きで、敵味方がコロコロと入れ替わるから、けっこう面食らっちゃうのかな。そこで、今回は特別に信頼できる筋からの情報を公開することにしたのだ！

POINT 1 まずは外壁近くを探せ！



オープニングの終わり頃、司祭からのこんなメッセージが。よし、「探す」コマンドであたりを徹底的に探ろう！

POINT 2 ミクトラン軍の野営の後か!?



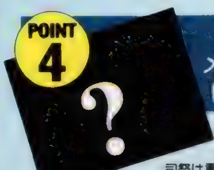
外壁をくまなく探すと、たき火の痕跡を見つけた。予言どおり、ミクトランの軍勢が現れたのかもしれない。

POINT 3 ミクトランが現れた！



いくつかの痕跡を残していたミクトラン軍が、ついに姿を現した。

POINT 4 司祭のメッセージに注目だ！



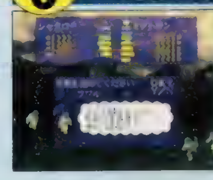
司祭は貢ぎ物を差し出して
彼らをなだめた方がいいと言う。
ここはやっぱり友好関係を作っておくべきかも。
手持ちの財産でミクトランから友好の証を
……フガフガ（開発者に口を塞がれてしまった）。

POINT 5 青いポイントは敵の印



ポイントの淵が青色に変わるとそれは敵の印。どうやらミクトラン軍が村を焼き討ちにしたらしい。あんなに貢いでやったのにい！

POINT 6 戦いの火蓋は切られた！

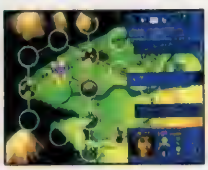


ここまできたら全面対決するしかない。援軍を頼んでミクトラン軍を一気に潰してしまおう。

★★いろんなコマンドを★★ 試してみよ〜！

★交渉「誘う」

メンバーが足りなかったり欲しいキャラがいるならこのコマンド。相手に合わせて誰を交渉に行かせるか、どのくらい銀を積むかもよく考えてね。







★計略「虚言」

他パーティーの士気を下げたいならこのコマンド。あることないこと言って、相手リーダーへの忠誠心をダウンさせてしまうのだ。





★計略「試合」

他パーティーのキャラとリボンを賭けての試合に挑もう。勝てばステータスアップにつながるぞ。逆に相手から申し込まれることもある。



開発スタッフ募集！

★募集職種

①プログラマー（C言語のできる方）
②グラフィックデザイナー
③サウンドクリエイター
④ゲームプランナー

★待遇

当社規定により優遇（とくに経験者）。昇給年1回。賞与年2回。各種手当あり。社保完備。完全週休2日制。

★応募方法

希望職種を明記した履歴書（写真貼付）、職務経歴書（②〜④の場合は作品見本も※）を「スタッフ募集係」まで送付してください。募集記事を見た雑誌名も明記してくださいね。応募書類および作品を拝見した後、必ずご連絡いたします。なお、応募の秘密は厳守いたします。

※作品見本の規定：②…A4サイズのイラスト2点以上。③…デモテープ2曲以上（曲の説明、使用機種明記）。あなたの音楽経歴書。④…オリジナルゲームの企画書（A4サイズの用紙）。それぞれ作品には名前を明記してください。

株式会社ガスト
〒380 長野市南石堂町1293 TEL.0262-24-7300



PlayStation
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
おん ねん で。
本格的大阪シューティングって、なんや!?
TWO-TENKAKU
※画面は開発中のものです
プロデュース:本山博敏（DGP'94 プロコース人物部門最優秀賞受賞者）　制作:本山博敏 & ENERGY
'95年11月発売予定／価格:予価¥5,800(税抜)
発売元:株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
大ベストセラー!
新世代ゲーム機の限界に挑む。リアルタイム・シューティング・アドベンチャー
プレイステーション・オリジナルソフト
キリーク・ザ・ブラッド
クリエーション&ブレーン:GENKI
価格:¥5,800(税抜)／好評発売中!!
★8/31までプレイステーション サマーキャンペーン実施中
詳しくはプレイステーション取扱店まで

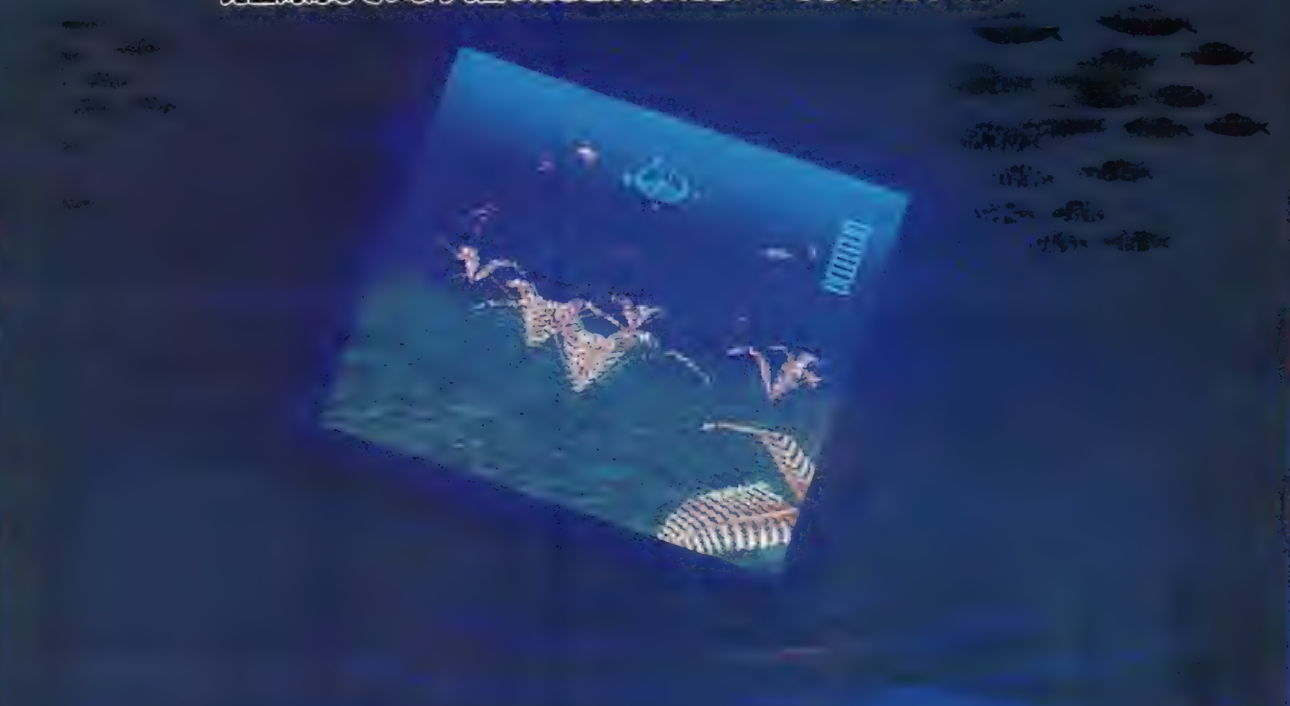
1995 OCTOBER

PART-1

電撃Soft Station

ソフトステーション

電撃ソフトステーションはあなたのためのホットステーション。
わからない、すすまない、どうしようもないの3パターンに
完全対応しています。困ったことがあったらいつでも呼んで下さい。



- アクアノートの休日
- ハーミーホッパーヘッド
- 宝魔ハンターライム2
- 機動戦士ガンダム
- 3×3EYES
- 花子さんがきた!
- ストリートファイター リアルバトルオンフィルム

C.G.ART : Bakuhaturou-IKEDA

アクアノートの休日

●ジャンル／ETC●メーカー／アートディンク
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／協力プレイ可(2P)

ココが違う! PS POWERチェック!

好奇心の向くままに探索を楽しむゲームは今までにもあったけれど、行動がコマンド式だったりて、イマイチ"ゲームの世界に入りこんだ錯覚"を感じにくかった。でも、"アクア"の場合はポリゴンで作られた海中を自由に動きまわれるので、心の底から"ゲームの中の世界で自分は行動している"ってプレイ感覚にひたれるよね。これもPSのポリゴン・パワーがなければ実現しなかった楽しさと言えるのではないかな？　(JOH)

海を、そして魚を愛する人に贈る海底散歩ガイド

ただ、気の向くままに行動する。たったそれだけのことが、これほど心地よく感じたゲームがかつてあっただろうか？　例えイヤなことがあった時でもこのゲームをプレイすれば、青く美しい海底の世界が君の心を優しくいやしてくれることだろう。しかし、このゲームの魅力はそれだけではない。新たな「神秘の発見」もまた、心地よい興奮を与えてくれるのだ。今月は、まだ君が発見していないかもしれない海の神秘を紹介していくことしよう。



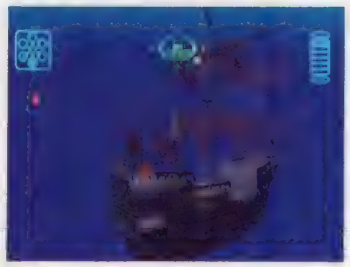
◀海底には、美しい場所がいっぱいなのだ。



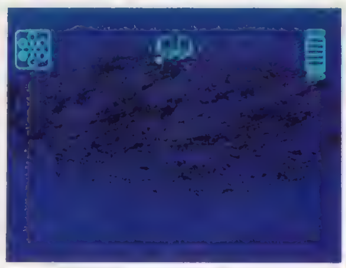
◀漁礁を作るのも大きな楽しみの一つだよね。

神秘と未知へのロマンがつまった海底遺跡めぐり

魚介類の種類も豊富だけれども、海の底には遺跡や不思議な地形などもたくさん眠っている。８月号でもその一部を紹介したけれども、ほかにもこんなものが君の発見を待ち続けているぞ。このゲームの超・基本だからね、海底はくまなく調べてみよう。



◀マップの北東部、下が砂地状になったエリアに眠っている、通称"幽霊船"。その北にはコレとは別の沈没船があるのだ。



◀偶然の所産？　神様のイタズラ？　世にも奇妙な地形の一つ、通称"乗っかり岩"。漁礁から南西の方角の深い所にある。



▶北西のエリアにいる"超巨大魚"。



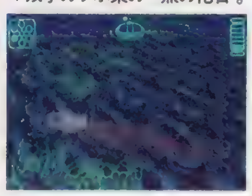
▼西の方の緑色のエリアにある"サンゴの庭園"。



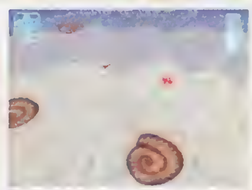
◀生物なのか、建築物なのかも不明な"双子のツボ"。マップ南西端の辺りにある高い山の南側を探してみよう。



▶海底に眠る"恐竜の化石"。南端のエリアの西寄りにある。注意して探さないと見つからないぞ。



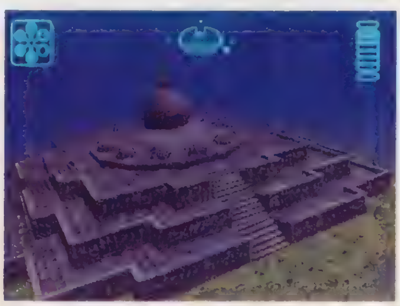
▼双子のツボ東の"魚の化石"。



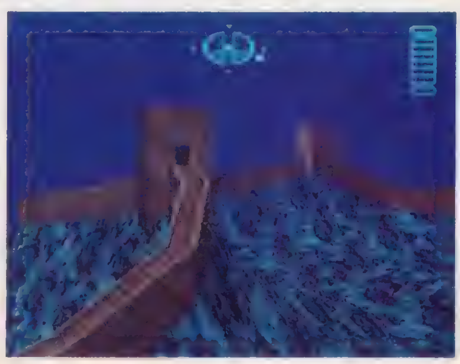
▲"アンモナイトの化石"も。



▶どんな生物が産み落としたのか謎の"巨大な卵"。北部の中央、水色のエリアにあるのだ。



▲マップ北東方にたたずむ"寺院の遺跡"。何かの天変地異で海底に沈んでしまったのだろうか？



◀ローマ時代の影響を受けた"水路の遺跡"。基地の南の山脈の南端から南下すると見つけやすい。遺跡はほかにもいくつかあるので、探してみようね。

『アクア』の世界を彩る生物たち

この海域にはサンゴなどの不動なものを除いても126種類の生物が生息している。その中の60種類を〝永久保存版『アクアノート』生物写真集〟として、ここに紹介しちゃうおう。スペースの都合で全部を載せられないのが残念だけれども、残りの魚（生物）は次号で紹介するからね。ちなみに、これらの魚たちには特定の名称が設定されていない。友達に発見したことを自慢する時に「アレを見つけたよ。赤くてヒレが上と下にあってさ…」って感じで、説明に困った経験のある人もいると思う。この一覧表ではそれぞれの写真にナンバーをふってあるので、そんな発見報告をする時に利用すると便利だぞ。電撃PSでは、『アクア』ファンの熱烈コールに応えて、このナンバー表をもとにした〝魚解説表（反応する音などの解説一覧表）〟を掲載する予定だ。次号でお届けするから、そちらにも期待してね。



ハーミィホッパーヘッド

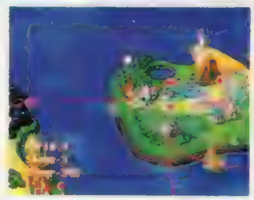
●ジャンル／ACT●メーカー／SCE
●発売日／9月下旬予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ　不可

ココが違う! PS POWERチェック!

このゲームでは、マイキャラ自身の持つ攻撃方法が"踏みつけ"しか用意されていない。武器やら飛び道具やらと、マイキャラの攻撃方法に様々なバリエーションが盛り込まれている最近では、こういったシンプルな味をもったゲームがめっきり少なくなってしまった。PSでは、3Dモノなど時代の最先端スタイルのゲームが多いけれど、たまにはこんな懐かしいタイプのゲームをプレイするのも悪くないかもしれない。　(JOH)

"オトモ"を成長させて、敵の攻撃を突破せよ!

様々なジャンルで高い充実度を誇るPSだけれども、横スクロールタイプのアクションゲームとなると、それほどラインナップがそろっていない。そんな不満を心に秘めていたアクション・ファン待望の一作が、もうすぐ発売になるぞ。それが、この注目度上昇中の『ハーミィホッパーヘッド』。かわいいキャラクターと、シンプルながら斬新なアイデアがウリのアクションゲームだ。遊園地や海中などの変化に富んだ各ステージには、手強い敵と数々の難関が待ち受けている。主人公ハーミィ君は踏みつけ攻撃しかできないけれど、お助けキャラを最大で3匹まで仲間にできるので、このオトモ君を頼りに群がる敵の攻撃を切り抜けよう。



◀最初はマップ画面でプレイする面を選ぼう。

ハーミィホッパーヘッド

オトモ君を使いこなそう

ハーミィは、4種類のお助けキャラを3匹まで仲間にすることができる。彼らの行動には"自由行動""ハーミィの後を追う"という2つの傾向があるので、状況に応じて使いこなそう。

▼それぞれのキャラが自由行動中。敵を攻撃してくれるのが嬉しい。

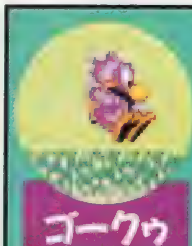




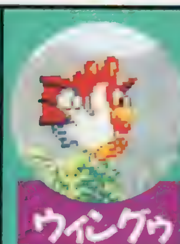
◀オトモ君を引き連れた状態。安全に攻略を進めたいって時はこれ。



▶特定の場所ではオトモ君が足場になってくれることも。



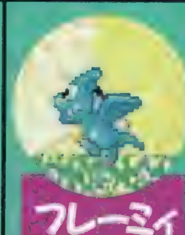
成長すると積極的に敵を倒してくれる便利なキャラ。スター（集めるとキャラを成長させられる）も適度に拾ってくれるのでオススメなのだ。



スター集めを専門とするキャラ。成長させると空を飛べるようになって、飛躍的に行動範囲が広がる。成長が速いので、育てやすいのも特徴。



陸上では攻撃の道具に、水中ではスター集め専門という個性的なキャラ。ちょっと使いづらいし、陸上では自分で動いてくれないのがツライ。



成長すると炎を吐けるようになる攻撃専門のキャラ。成長に一番手間がかかるキャラだけれど、攻撃のバリエーションが豊富なのは嬉しいのだ。

アメリカンスタイルのオープニングアニメ

オープニングではアメリカのアニメのようなノリをもったムービーが楽しめる。このムービーを通して、ハーミィが不思議な世界に入りこんでしまう物語がバッチリわかるので、ゲームへの感情移入もしやすいのだ。

▼オープニング・デモは今までのPSになかった雰囲気なので、新鮮な気分で楽しめる。





◀町なみなどの、アメリカンな感じがいいでしょ？



▶突然ハーミィの前に現れた不思議な生物。彼（？）に導かれ、ハーミィは世にも奇妙な世界に迷い込んでしまう。

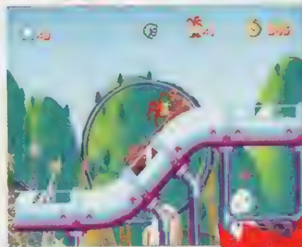


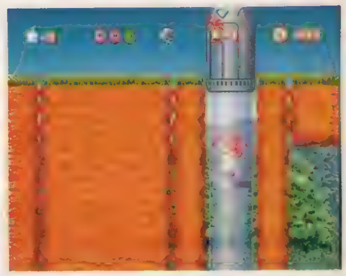
ハーミィが活躍するステージの数々

プレイヤーを待ち受けるステージは70面以上も用意されている。ゲームを始める時にプレイするステージを選べるけれど、クリアしたステージまでなら、どこでも選択可能なのだ（どこまでクリアしたかはメモリーカードにセーブできる）。中には進行ルートが分岐しているステージもあるので、見落とさないように。それぞれのステージは、色々な趣向がこらされているので、それらを観賞する気分でプレイしてみよう。

乗り物もいっぱい

▼ステージによっては、ジェットコースターのような乗り物を利用する必要があるのだ。



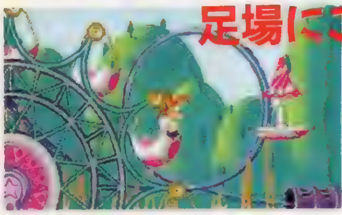


▲頻繁に登場するエレベーター。何度でも使えるので、好きなだけ上り下りしよう。





足場にご注意



◀ステージによっては、常に落下ミスと隣あわせ。緊張感もいっぱいなのだ。



▲ボス級のキャラにダメージを加えるには、踏みつけ攻撃しかない。ヤツの体当たりには注意しよう。

ボスキャラ参上！



◀動きがハデハデなマッドミーゴは空からゴミをまき散らせる。うまくジャンプして避けよう。

……ハーミィ　ホッパーヘッド……

さりげない画面効果にも、ご注目アレ！

ゲーム中は色々な画面効果がさりげなく用いられている。写真では分かりにくいけれど、画面全体がユラユラしているステージや、日光を表現したステージなどは、見ているだけで気持ちイイのだ。

砂漠



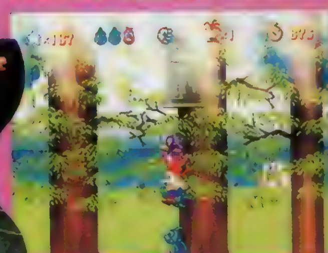
▲砂漠のステージでは、熱気のために画面がユラユラしているのだ。

海底

▼水中ステージでも、それらしく画面がユラユラしてくれるぞ。



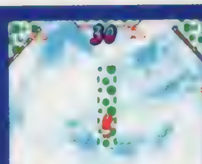
太陽光線がキレイ



▲画面上に日光が差し込んでいるのが分かる。こんな演出もなかなかナイス。

ナント ボーナスステージは3Dなのだ

いくつかのステージには赤いゴミバケツがある。これに入るとアイテムがたくさん用意されたボーナスステージへ行けるのだ。ここはプレイ感覚が「ジャンピングフラッシュ！」に似た３Ｄステージになっている。フィールドの端から落下しないように注意して、時間の続く限りアイテムを取りまくろう。







グィーンとスタート

◀上空からフィールドへと降り立つシーンでスタートする。落下する感じがとても気持ちイイのだ。



▲マイキャラは360°全方位どちらへも向かうことができる。

▼方向キーの左右を押すと、画面全体がスムーズに回転するぞ。

回転がキモチイイ



宝魔ハンターライム
Special Collection Vol.2

●ジャンル／ETC●メーカー／アスミック
●発売日／9月15日予定●価格／￥4,900
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

ココが違う! PS POWERチェック!

今回注目なのは、何といってもPS版オリジナルエピソード"悲しみの妖怪ドール"！ いままでの"ライム"と違ってかなり悲しい話なのだけど、コミカルな話では見えないライムたちのシリアスな一面が浮き彫りにされ、キャラクターの深みが味わえるのだ。かないみかさん演じるドールのかわいくも悲しげなキャラクターも実に良く、プレイしていてジーンときてしまった。これのためにソフトを買っても惜しくないぞ。（斉藤直樹）

大人気のデジタルアニメ第2弾登場

宝魔ハンターライム

ノリの良いストーリーと個性的なキャラクターで人気の『宝魔ハンターライム』。好評だったVol.1に続いて登場する「2」は、キャラの魅力がたっぷり味わえる構成になっている。

今回はアップテンポなギャグと胸にグッとくるシリアスな物語をそれぞれ2本づつ収録。ギャグとシリアスの両面からキャラの個性を楽しめるのだ。豪華声優陣の演技や見せ場を盛り上げるアニメの数々もさらにグレードアップ、デジタルアニメというジャンルを極めたといってもいい出来映えの一本だ。

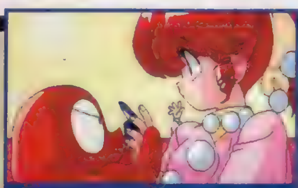


【ライムの世界の基礎知識】宝魔って何!?

巨大な力を秘めた魔界の宝・魔宝玉。その玉が人間のさまざまな感情に反応し、妖怪になったのが宝魔なのだ。

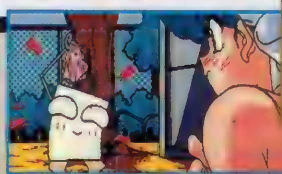


Special Collection2 Digest



夢をかなえて! 妖怪おくてばす

◀彼女が欲しいという宝魔の初デートはいかに？



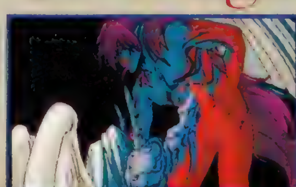
コスプレ少女を救え! 妖怪かみぶくろうの魔手

◀コミケ会場を舞台に、コスプレ少女を次々と襲う宝魔との戦いが!!



悲しみの妖怪ドール

▶マネキンの寂しさが生んだ宝魔の悲劇。



死闘!パース対ペガサス!!

▲魔宝玉を狙うペガサスとの最終決戦！



登場!!

声と動きのハーモニー それが「ライム」の魅力

魅力的なキャラクターたちがところ狭しと動きまくる「宝魔ハンターライム」シリーズ。この作品のおもしろさの秘密は、なんといっても豊富なアニメーションと豪華な声優陣のノリのいい熱演だ。変身シーンや妖怪たちとの対決シーンなど、ゲーム中の随所に用意されているアニメーションは、ここぞとばかりにキャラを動かして、それだけでも「ライム」の大きな魅力になっている。

さらに、声優さんたちのテンポのいい演技がキャラを生き生きとさせて、作品のおもしろさを盛り上げているのだ。軽妙にしゃべりながらテンポよく動き回るライムやバースたちこそ、アニメと喋りの魅力が溶け合った「ライム」シリーズの一番のセールスポイントなのだ。



MOVIE ここぞというトコでバリバリ動く!! その見せ方も注目だ

キャラデザインの中嶋敦子さんをはじめ、TVアニメを作っている現場のスタッフが参加しているだけあって、アニメーションを見事に使いこなしているのだ。従来のゲームの部分的なアニメ処理とちがって本物のTVアニメを見ているような気分になれる。



CHARACTER VOICE & アニメファンなら感涙ものの豪華声優勢ぞろい

キャラを生き生きと輝かせる声優の存在は「ライム」の重要なポイント。玉川紗己子さんや山口勝平さん、そしてPS版オリジナルキャラ・ドール役のかないみかさんと、現在活躍中の実力派が熱のこもった演技を見せてくれる。



▶マネキン人形の寂しい心が生み出した宝魔・ドール。かないみかさんのけなげでかわいらしい演技が、物語の悲しさをさらに際だたせる……。

◀ドールの物語では、バースのシリアスな一面を山口勝平さんが見事演じている。

◀ギャグとシリアス両面で、玉川紗己子さんはライムを好演。

▲白鳥由里さん演じるみづきはどんな話でも欠かせない存在だ。

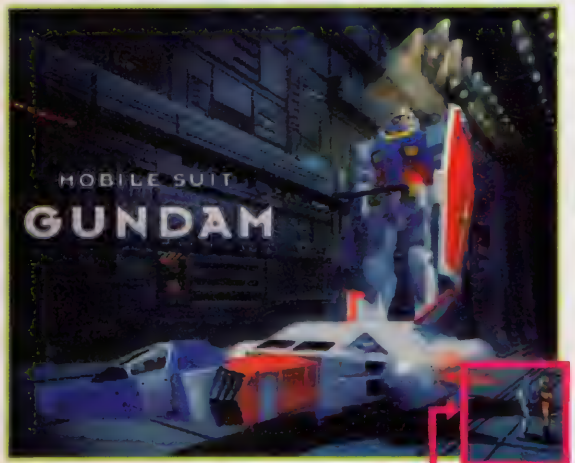
機動戦士ガンダム

●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイ
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココが違う! PS POWERチェック!

ガンダムに乗りたい！この願いを見事にかなえてくれたPS版"ガンダム"。これまでにゲーム化された"ガンダム"関連のゲームとは比べものにならないほどの完成度だぞ。ここまでリアルに再現されたのは、やはりPSのおかげ！ 次回作も楽しみになっちゃうよね。え～まだプレイしてない!? そんな人はいないと思うけど、この戦いはぜひ体験しておいてほしいな。初代ガンダムの戦いを記した作品として―― （Z佐藤）

マニアさん必見!! 隠されていたすべての秘密を大公開!!

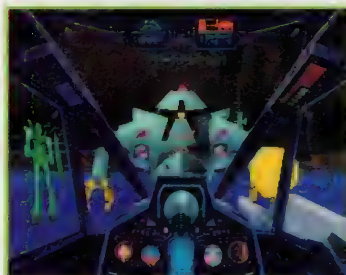


▲知ってのとおりこれはステージ7、9、10、11が始まる直前のビジュアルだ。この絵の右下に注目！ なんとアムロとセイラのような人影が描かれているのだ。これからガンダムとコアファイターに乗り込むところかな。あっ、でもアムロがガンダムに乗るということは、プレイヤーはガンダムに乗っているアムロを操縦していたのか…!?

エンディングを見たからといっても、まだまだ戦いは終わらない！ キミは下に紹介した隠れ登場キャラを見つけられたかな？ すべてチェックできなきゃクリアしたとはいえないぞ。もう一度チャレンジして、確実におさらいしよう。まだエンディングを見てないよーなんて人は、下に紹介したステージセレクトのウラワザを活用してガンバレ！

ステージ6にゾックが出現

ステージ6にある地底湖の中から、水陸両用MS、ゾックが出現するってこと、知ってたかな？ レーダーをこまめに見ながら戦っていれば見つかるけど、めったに姿を見せないので意外と見逃しがちだ。あちこち動き回って探してみよう。

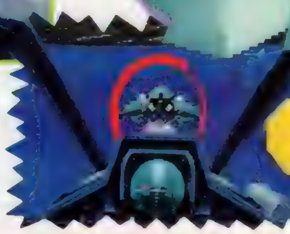




MSM-10【ゾック】

水陸両用のモビルスーツだが、陸上での動きはかなり鈍い。表裏対象の特殊な形態をしていて、武器は頭部に1門、肩には表と裏に4門づつ、合計9門のビーム砲があり、多彩な攻撃が可能なのだ。

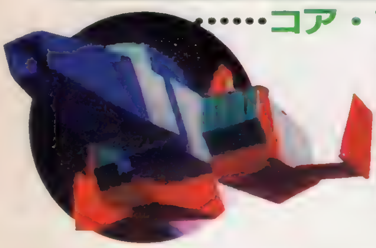
水中に隠れちゃう!



▲ほとんどモグラタタキ！ 水中からヒョコッと顔を出し、攻撃してからまた水中に隠れるぞ。でも1度発見してしまえば、あとは同じ場所から顔を出すので、そこを狙って攻撃しよう。

この2機はエンディングだけに登場!!

コア・ファイター



◀ガンダムをコントロールする中枢のユニット。もともとは脱出用のカプセルだが、単独で戦闘機として活用されることもある。後部に補助加速装置を付けることで、性能をアップ（コア・ブースターと呼ばれる）させることも可能だ。

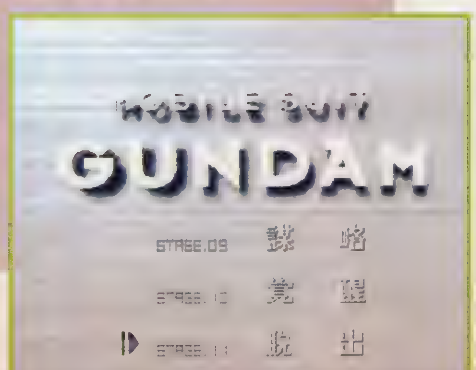
ランチ

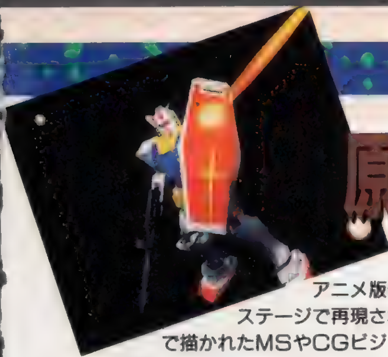


◀ホワイトベースの乗組員たちの脱出艇。原作でもゲームでもエンディングにしかお目にかかれない貴重なユニットだ。でも、一体ホワイトベースのどこに格納されているのかは、誰も知らない…。

ちょっとズルイけど、ステージセレクトワザを使えば確認もラクチン!

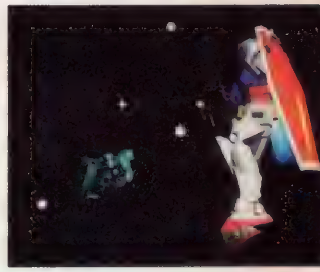
やり方はオープニングのCGビジュアルが流れているあいだに「←、セレクト、L2、R1を押しながらスタートボタンを押す」だけ。コツはすべてのボタンをしっかり押しながらスタートボタンを押すこと。ちょっと押しづらいボタンなので、パッドを逆さに持ったりして何度も試してみよう。成功すると右の画面になり、1～11ステージを自由に選んでプレイすることができるのだ。このワザを使えば今回紹介した隠れ登場キャラもラクに確認することができるし、エンディングもバッチリ…!? と思いきや、人生はそんなに甘くない。エンディングを見るには、ステージ11を自力でクリアしなくちゃダメなのだ。あとはキミのウデしだいなので、ジオングを全力で撃破し、感動のエンディングを目指せ。





原作と比較！ゲームで再現されなかった戦いとは…

PS版「ガンダム」は、TVアニメ版や劇場版での印象深い戦いが11のステージで再現されている。ポリゴンで描かれたMSやCGビジュアルの完成度が本当に高く、このへんはファンのみんなもきっと納得できたことだろう。しかしそれゆえ、あのMSが登場しない！　とか、この戦いも再現してほしかった…というワガママな希望が、フツフツとわいてきたハズ。次回作への期待の意味も込めて、今回は原作どおり再現された戦いと、残念ながら再現されなかった戦いをちょっと振り返ってみよう。攻略とはちょっと違うモノなので、読みたくない人はバンバン飛ばしちゃっても問題ナシ……かな？





再現 STAGE1 始動

第1話「ガンダム大地に立つ!!」の戦い。ガンダムが立ち上がるところから再現されていてグー！　でも、最初からライフルが使えちゃうのはちょっと納得いかないな。武器はバルカンとサーベルだけじゃないと…。

再現？ STAGE2 宿敵

第5話「大気圏突入」の戦い。大気圏に落下し始めると炎に包まれるなど、演出的にも凝っていてすっごく楽しめる。ただ、やっぱり耐熱フィールドでガンダムが大気圏に突入するシーンは再現してほしかったな。

TV版 劇場版では… ガンダムは耐熱フィールドを使い、自力で大気圏を突破！　だがクラウンのザクⅡはそのまま燃え尽きてしまった…。

再現？ STAGE3 脅威

第12話「ジオンの脅威」の戦い。クリアビジュアルがトドメを刺した武器によって変化したら…と、すっごくワガママなことを思ってしまった。グフはサーベルでトドメを刺せば、原作どおりウデが斬れるとか。

TV版 劇場版では… 12話での戦場は入り江のような場所。アコース、コズンとともに出撃したランバラルだが決着がつかず退却していく。

再現 STAGE8 恐怖

第36話「恐怖！　機動ビグ・ザム」の戦い。残念なのはやはり、スレッガーが突撃するシーン！　これはぜひ見たかったな。ライフルでビグ・ザムが倒せるのは納得いかないが、それ以外は十分再現されている感じだ。

再現？ STAGE9 謀略

第37話「テキサスの攻防」の戦い。ギャンとの戦いは宇宙空間のみだが、できればテキサスコロニーで戦いたかった。2部構成にしたらもっと盛り上がったかも……。そのへんがちょっと残念なのだ。

TV版 劇場版とは… 第37話はテキサスコロニー内部での戦い。マ・クベはガンダムをコロニー内に誘い込んで倒そうとするが敗れる。

再現？ STAGE11 脱出

第43話「脱出」の戦い。前半部分ではジオングの手を壊せたりできれば楽しそうだ。後半部分では、やはりシャアとフェンシングで戦いたかった。あと難易度を変えてもエンディングが変わらないのがちょっと残念。

TV版 劇場版では… ジオングの胴体、頭部を破壊したあとア・バオア・クー内でシャアとフェンシングで戦う。その後、コアファイターで脱出！

再現 STAGE10 覚醒

第41話「光る宇宙」の戦い。エルメスとシャア専用ゲルググの出現順序が違っていたり、エルメスがライフルで倒せちゃったりと、納得いかない部分は多々あるけど、まあゲームになった場合はしょうがないのかも。

残念 ブラウブロとの戦い

第39話「ニュータイプ、シャリア・ブル」との戦い。ダメージをあたえると片側を切り放したりとか、有線サイコミュによるオールレンジ攻撃など、ブラウ・ブロの攻撃もいろいろ考えられそう…。とにかく残念だ。

残念 ザクレロとの戦い

第32話「強行突破作戦」の戦い。キャメル艦隊との戦いの後、ザクレロが登場。巨大なカマとビーム砲で攻撃してくる。う～ん想像しただけでかなり楽しそうだ。キミならビグロとザクレロ、どっちが良かった？

残念 コンスコンとの艦隊戦

第33話「コンスコン強襲」の戦い。やはり12機のリック・ドム対ガンダム。この戦いはかなり印象深い。さらにサーベルで戦艦を撃破する戦いもゲームで再現されれば、もっと戦いのバリエーションが増えたハズ。残念。

残念 ルナツー周辺の戦い

第3話「敵の補給艦を叩け！」の戦い。ポリゴンで描かれた旧ザクが超見たかった。それにルナツーを利用して、宇宙空間と地上をミックスしたような戦いも体験してみたかったような……。ゲーム的には難しい？

残念 アッザムはどこへ…

第18話「灼熱のアッザム・リーダー」の戦い。以前にも紹介したけど、アッザムはメーカーから届いた最初の資料には確かにあった。ポリゴンでも描き上がっていたかも…。いったいどこへ行ってしまったのだろうか？

再現 STAGE4 追撃

第24話「追撃トリプルドム」の戦い。やはり味方機としてミディア輸送機やコア・ブースターも登場させてほしかった。思わず"マチルダさ～ん！"と叫びたくなるようなCGビジュアルも見たかったぞ。

再現？ STAGE5 苦闘

第28話「太平洋血に染めて」の戦い。量産型のズゴックが出現しないのはなぜ？　それにCGビジュアルでいいからガンペリーも見たかった。まあゴッグ、グラブロとの水中戦が楽しめるからOKなのかな。

TV版 劇場版では… 量産型のズゴックが出現し、戦いは水中戦になる。TV版ではグラブロを撃破したが、劇場版は途中から行方不明に！

再現？ STAGE6 強襲

第30話「小さな防衛戦」の戦い。戦闘は楽しいけど、シャア専用ズゴックとアッガイの動きがハッキリいってヘン！　あとジムが串刺しになったり、ホバークラフトで突撃するウッディ大尉もビジュアルで見たかったな～。

TV版 劇場版では… ジムを串刺しにしたあと、シャア専用ズゴックはガンダムと激闘。片腕をガンダムに斬られ地底湖に消えていった…。

再現？ STAGE7 追撃

第31話「ザンジバル追撃」の戦い。ビグロに捕まれて引きずられるとアムロが気絶！　画面が見えなくなるとか、そういう演出もほしかったな。ビグロの動きも、もっと速くてもよかったような気がする。

TV版 劇場版では… ビグロのパイロット、トクワン少尉はガンダムを追いつめ、トドメを刺そうとしたが、あと一歩のところで失敗した。

3×3EYES

～吸精公主～

●ジャンル／AVG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／発売中●価格／¥7,300(2枚組)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

ココが違う! PS POWERチェック!

ようやく発売されたPS版 3×3 みんなの中にもすでに1回目のプレイを終えて、事件の順番を変えて2度目のプレイにチャレンジしている人もいることと思う。ところで、四川省に登場する村人の中には、折笠愛さんや西村智博さんといったメインキャラの声優さんが声を担当している場合もあることに気づいただろうか? 2度目のプレイでは、ぜひその辺りにも注目してほしい。（マグナム藤井）

シナリオの順番が入れ替わったときの展開の違いを徹底解明する!!

本作は、美しいビジュアル画面によってストーリーが展開される、コマンド選択方式のAVG。けれどもほかのAVGと異なるのは、2つの大きな物語が並行して進んでいるという点だ。主人公である藤井八雲は、中国・四川省と台湾とで発生した2つの事件のうち、先にどちらか1つを解決してから残りの事件に挑むことになる。そして、事件を解決する順番が入れ替わると、途中のストーリー展開も大きく変化するのだ！



▲この選択肢によって、最初にどちらの事件をプレイするかが決まるのだ！

最初にどちらの事件を解決するかは、冒頭の妖撃社の場面で、鈴鈴（リンリン）が電話を切った直後の選択肢のどちらを選ぶかで決定される。ここで〝なだめる〟を選ぶと、八雲は月花（ユイホワ）と共に四川省へ向かうことになる。一方、〝出方を待つ〟を選ぶと、八雲はパイと2人で台湾へと旅立つのだ。



'97年に、英国から中国政府に返還される巨大都市・香港。近代文明と伝統文化とが複雑に入り交じった島、台湾島。そして中国・四川省奥地の近代化の波も届かないで、昔ながらの生活を営んでいる山村。本作は、そんな異なる3つの中国を舞台にしているのだ。

四川省 村人の若返り事件

四川省の奥地にある村で、村人たちが急速に若返り、やがては行方不明になるという事件が発生した。村の周囲には結界が張り巡らされており、外に出ることはできない。しかもこの村では、夜になると奇怪な妖魔の姿も目撃されているという！

この現象は、不老不死の伝説を持つ泉〝命晶泉〟にある社の巫女だった女性、美花（メイホワ）が殺された直後から始まった。美花の妹である月花は、チベットの僧ナパルバの力によって村の外に脱出し、香港の「妖撃社」に助けを求めた……。



◀八雲たちは、月花の案内で村を調査することになる。

台湾 繁華街のビル腐敗事件

台湾の繁華街に建設されたビルの内部で、急速に腐敗が進んでいる。1等地にあるも関わらず内部からは人の気配が消え、カビ臭いニオイすら漂っている。そのため、このビルの風水を鑑定した明芳累（ミンファンレイ）は、ビルのオーナーから激しい非難を浴びることになった。八雲たちとも親しい霊能者のスティーブ・龍（ロン）を通じて、明はこのビルの腐敗の原因の調査を「妖撃社」の面々に依頼してきたのだ。

ところで、このビルの内部で最近、ひとりの少年の姿が目撃されているというのだが……。



◀ビルの内部には、凶暴な妖魔も潜んでいるぞ！

台湾▶四川省

パイと一緒に、村に隠された秘密を探れ!!

台湾の事件を解決した後、八雲とパイはヘリで四川省に向かい、先に来ていた鈴鈴と合流する。2人は、月花の案内で村を調査することになる。

四川省でのストーリー展開は、順番が入れ替わってもそれほど大きな変化はない。しかし、先に四川省を訪れた場合は八雲と月花の2人で行動したが、台湾の事件を解決した後で四川省にやってくると、パイも加わった3人で村を調査することになるのだ。この場合には、会話のたびにパイちゃんのいろんなリアクションを楽しむことができるぞ！



▲八雲とパイは、ヘリコプターで村へとやってくる。


▲後半では、三只眼となったパイも活躍するぞ！

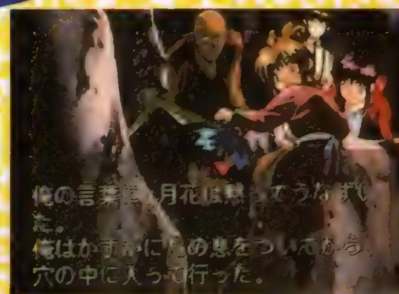


◀八雲とパイの息のあったコンビが、四川省でも見られるのだ。


▲先に村に来ていた鈴鈴によって、すでに調査は進んでいる。事件の鍵を握る古文書も、彼女が発見しているぞ！



▼「妖撃社」オーナーの部下である青と朱の2人も、このルートでしか登場しないのだ。



▲メインキャラが勢揃い。先に四川省をプレイする場合に比べて、人数が大幅に増えている。

四川省▶台湾

ハーンと協力してビル内部に突入せよ!!

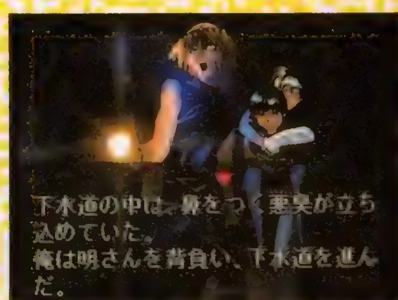
四川省の事件を解決した八雲は、パイとスティーブ・龍が問題のビルの内部に閉じこめられていることを知る。しかも風水師の明は、ビルの爆発に巻き込まれて重傷を負ったというのだ！

この台湾編では、順番が変わると展開も大きく変化する。四川省の事件を解決してから台湾にやってくると、八雲は秘術商人のハーンと合流して、2人で協力して行動することになるのだ！



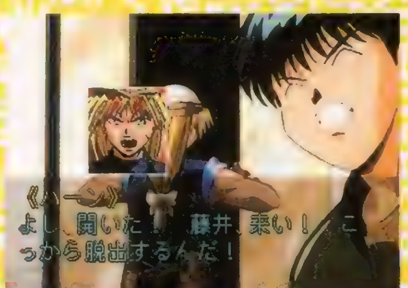
▲風水師の明は、ビル内部を調査しているときに爆発に巻き込まれ、ビルの外に放り出されてしまった。


▼異変の起きた問題のビルは強力な結界によって閉ざされており、内部に侵入することは不可能なのだ。



▲ビルへの侵入路を求めて、八雲とハーンは地下に潜った。だが、そこにも妖魔の手が伸びていた！


▲ハーンも、秘術を駆使して妖魔と戦う！



▲なんとかビルの内部に潜入した八雲とハーンは、妖魔に連れ去られたパイを追ってビルを昇っていく。



◀葵妃に苦しめられる八雲とハーンに、目覚めた三只眼が加勢する！

3×3EYES

学校のコワイうわさ
花子さんがきた!!

●ジャンル／AVG●メーカー／カプコン
●発売日／発売中●価格／¥4,980
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

実際に遊んでみてホントに驚かされた。このソフトは、よくできている作りがていねいなので、大人でもなんとなく遊べてしまうのだ。ゲーム部分とムービー部分のバランス感覚もいい。とりあえず対象年齢制限はあるかもしれないけど、ソフトとしては高く評価したい!本（まるうどん）

「お子様ソフト」とあなどるなかれ!

先鋭的な子供番組（?）「ポンキッキーズ」で大きな話題となった人気コーナー、「花子さん」。となると、やはりこのソフトも「お子様ソフト」という先入観をもたれるかもしれないが、それは違う。お子様にしか楽しめないソフトではなく、お子様から大人まで楽しめるソフトに仕上がっているのだ。マジメに、本気で、プレイするべし。



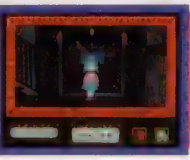
▲基本進行は下の3つ。オープニングデモも充実している。

▼非常階段を上って校舎に入る。チトわかりにくいかも?



基本進行

ストーリー



捜査



ミニゲーム



そしてクリア後にはお楽しみも!!



ムービー
視聴覚教室では、これまでにクリアしたストーリーのムービーを見られる。



ミニゲーム
パソコン教室最後列右側のパソコンでは、クリアしたミニゲームを楽しめる。



コワイうわさ
同じく左側のパソコンにフロッピーを入れると、コワイうわさが読めるのだ。

意外に難しい!? ミニゲーム攻略のコツ

すべてのストーリーには、最後におばけを封じるためのミニゲームが用意されている。これをクリアすればストーリー・クリアとなるのだが……、これがなかなか難しい。効果的な攻略法の見つかりにくいものや、運に任せるしかないようなものもあるのだ。

霊界縄をつくれ!

16のパネルに分かれてしまった霊界縄をもう一度つなぎあわせるという一種のジグソーパズル。木目まで考えることはないが、まず正解と思われる部分を3枚、中央で組み合わせてみよう。

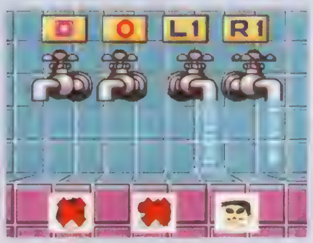


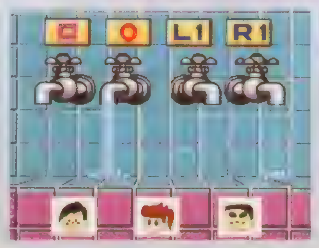
◀2本の縄が描かれた3枚のパネルは比較的簡単に組み合わせることができるだろう。まずこれを中央に置くべし。

水よ静かに流れよ

水が流れ落ちる水道の蛇口をタイミングよく止める。ただそれだけのゲームなのだが、フェイントが見破りにくい上に、キー配列もヤッカイなのだ。

▶コントローラのキー配列を逆手に取ったような対応ボタン配置。特殊なコントローラの持ち方が必要なのだ。



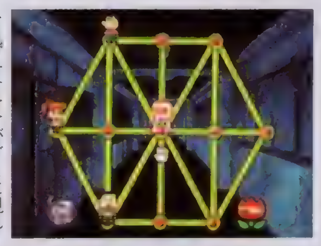


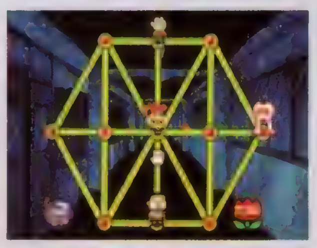
◀左手の人差し指でL1、親指で□ボタン。右手の人差し指でR1、親指で○ボタンを押す。これがベストだろう。

テケテケをつかまえろ!!

マップ上のテケテケを、もう逃げられないポイントまで、30手以内に3人で追いつめるというゲーム。これが最難関なのだ。1発クリアは不可能?

▶まずテケテケがどこに現れるかで勝負が決まる。この位置がマズイと絶対にクリアできないと言い切ってもいい。





◀基本はまず女の子を中央に持ってくること。それから男の子2人とテケテケがとなりあわないように注意すること。

花子さんがきた!!

ストリートファイターII ムービー

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日／9月予定●価格／¥6,800(CD2枚組)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う PS POWERチェック!

今までPSに無かったタイプのソフト。ただゲームするだけじゃなくて、こういうふうに情報を扱ったソフトっていうのも今後、色々出てくれることを期待したいところだ。アイデアによっては、スゴイこともできるはず。これは、その第一歩といえるんじゃないかな？　（ジュピター藤平）

劇場版アニメ「ストII」の全てがこれでわかる!!



◀劇場版は、かなりオイシイところを持っていったケン。羽賀賢二の声もなかなか話題をよんだ。やはり主役級のキャラは違う。

昨年劇場で公開されたアニメ映画「ストリートファイターII　ザ・ムービー」。このPS用ソフト「ストリートファイターII　ムービー」は、劇場版アニメをもとにしたデータベースとミニゲームで構成されている。どちらも面白い趣向がなされていて、単なる映画のデータベース以上の楽しみがあるのだ。



◀実写版では主役はガイルだったけど、やっぱりアニメの主人公はリュウ×ケン。彼らがいなくちゃ始まらないのだ。

▼ダルシム対本田。映画のワンシーンだ。この後、ダルシムはヒョロッと本田の腕から逃れてしまう。

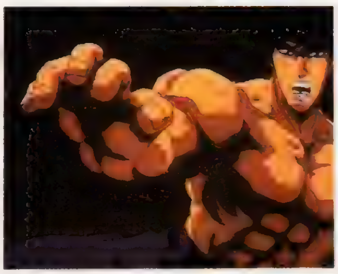


ゲームモードに隠された秘密

なんとゲームモードでプレイヤーが操るのは、シャドルーが開発したサイボーグなのだ!?　これは一体……??

データベース

データベースの方では劇場版「ストII」の絵コンテ、設定資料なども見ることができる。これはファンには非常に嬉しいポイントだろう。他にもPS版特別編集映像が収録されていたりして、非常にサービス精神旺盛な内容に仕上がっているのだ。



▲たとえばこれはフェイロンのワンカット。こんな風に、好きなキャラを好きなだけ見ることもできるのだ。

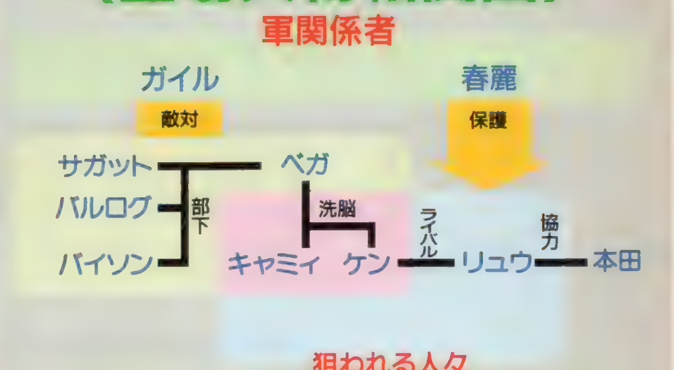
ゲームモード

「各キャラクターの格闘シーンを見て、伝説の格闘家・リュウに挑め!!」といわれてもなんのことだかよくわからないが、これは要するにデータベースの戦闘シーンを見て、各キャラの戦い方を覚えようというもの。リュウを倒せれば一人前だ。



▲伝説の格闘家、リュウを倒せ!!　システム面は大体公表されているのだが、画面レイアウトがどうなるかは、まだ不明だ。

…(登場人物相関図)…



●その他のストリートファイターたち●
ディー・ジェイ　T・ホーク　ダルシム　フェイロン　他

上の相関図を見てもらえれば分かると思うけど、やはり中心に来るのはベガ。ベガを中心に考えると一番まとまりやすいのだ。元祖「ストII」から登場のベガ。結局彼は、悪役として、かなり正統的にまとまっているのかも、しれない。実際のゲームでは、作を追う毎に「普通のキャラ」になっていくけどね。

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー DEEPER Lite ディーパーライト

10本

麻雀巌流島

■アスキー■TBL
■7月7日発売■7,800円



16人の架空の人物と5人の実在有名人データと対戦できるモードが売りの4人打ち麻雀ゲーム。

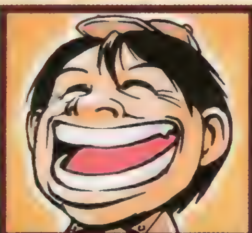
KING'S FIELD II

■フロム・ソフトウェア■RPG
■7月21日■6,300円



独自の世界を高く評価されたダンジョン3DRPGの第2弾。移動や戦闘での処理がよりスムーズに。

岩崎啓真



ゲームを愛するクリエイター

夏休み…というと、休むこと。うん。今年は旅行に行きたいと思っています。ちょっとしたことがあったせいで、ずいぶんとヒマになってしまい、今年はチャンスかなというわけです！　でも、雑誌のしめ切りは変わらずやってくる。考えてみればこれが一番恐いモノですね(笑)。

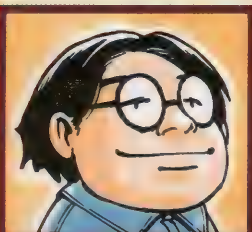
麻雀巌流島：ウインドウの出入りの処理などが遅く、全体にプレイしていて「かったるい」印象が強い。それとポン・チー・ロンをミスしやすい操作系にもずいぶん問題があると思った。また明らかに牌を操作しているようで、イカサマなあがりをされ、納得の行かない負け方をすることが多い。グラフィックが落ち着いた色で、ずいぶん長時間プレイしたにも関わらず、目が疲れなかったのには好感を持った。

45

KING'S FIELD II：グラフィックは美しくなり、移動速度も改善、操作系も前作の欠点はほぼ直り、素晴らしく面白い。だが、前作以上に難易度は高いと思う。特にバランスがしっかり取られているので、常に戦闘が苦しく（いいことなのだが）息を抜けない。あと、ちょっと引っかかるのが「当る距離が掴みづらい」。これが直ればもうちょっと楽になると思うのだが。あと改善されても酔う人は酔うようだ。絶対のお勧め品。

90

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

夏といえば雷がつきものですが、今年はその雷に見事やられました。ハードディスクのデータを飛ばされちゃって、原稿を書き直すハメになったのです(涙)。忙しくって、まだ修理にも出せないありさま。悔しいので(!?)、今年もスキューバ（←こういう表記で統一するらしい）しに行ってきます。

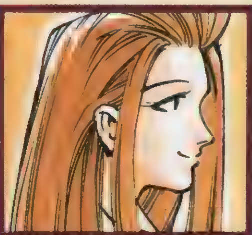
麻雀巌流島：細かいアラが多い。自動的にウインドウが開くのは便利そうだが、実はその正反対。聴牌していたり同一牌を4枚持っていると必ずウインドウが開いてしまうからだ。ウインドウが閉じた直後に少し処理落ちするので、その後のカーソル移動にタイムラグが発生してしまう点も問題あり。得点計算時などのメッセージ表示を即座にスキップできないのもつらい。武蔵に勝っても、地味に表彰されるだけでは…。

65

KING'S FIELD II：登場アイテム数が前作の比ではなく多いのだが、操作方法自体は変わっていないのでプレイしていてつらかった。せめて方向キーの左右でアイテム欄を切り換えられる（1画面＝4アイテム単位で）とよかったのだが。画面が暗めで見にくい、序盤のゲームバランスがきつめ、といったマイナス点もあるが、高低差の概念のあるマップ構成や、謎解きは存分に楽しめた。また酔っちゃったのにはまいったけど。

85

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

ヤッホー、ついにPSを購入しました。エアコンのきいた快適な部屋で『エースコンバット』をプレイする、夢のような毎日が実現。ソフトの安さに、ついあれもこれもと目移りしてしまいます。私にも買えるくらいになったPSの大幅値下げに、ひたすら感謝。これを機にもっとユーザーが増えると嬉しいな。

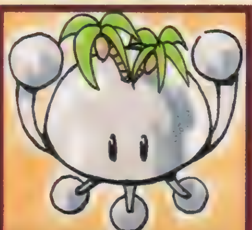
麻雀巌流島：剣豪、現代の全く違う二つのモードが遊べる、一風変わった麻雀ゲーム。唯一ストーリーに重きを置いた御前試合だが、一向に家光は姿を見せず、エンディングも期待はずれで、ちょっとガッカリ。点数が一回ごとに表示されたり、違う牌を切ってしまいやすかったりするので、もう少しプレイヤーの立場から作ってほしかった。個人的には、我らの亜土ちゃんの歌ってお絵描きしながら打つ、特別モードが見たかったな。

55

KING'S FIELD II：攻撃のコツをつかんでレベルを上げるまでに時間がかかったが、孤島を自由に冒険する緊張感はヤミツキになる。だが、難易度は高く、敵に囲まれてしまったら打つ手なし。死亡した時、あるアイテムがなければ、いちいち最初のポイントに戻され、ロードしなければならないのが面倒だった。迷路のように複雑なマップに泣かされるが、リアルな動きの敵に殺されるのが悔しくて、つい燃えてしまった。

80

メタルライターMUKU



マゾプレイが好きな猿ゲーマー

ジョン・カビラ氏による「実況スナッチャー」。ジャンの死体シーンで、「これは痛そう」。部屋のドアを開けて「誰もいな～い」。廃工場脱出では「メタル・ギアの腰が抜けました。起き上がれな～い」。シューティングでミスると「ダ～メ～」。こんなの作ってほしいです。「これはムリ」。

麻雀巌流島：赤塚不二夫先生のいる卓でプレイしたら、先生が一番最初に脱落してしまった。このゲームには5人の有名人が登場するのだが、本人の打ち筋をシミュレートしてあるとすれば、赤塚先生は超弱いということになる。これでいいのだろうか？「これで～いいのだ～」(©バカボン)なんて、先生は言わないだろうな。鳴き、あがり時の操作に難あり。また、クリアする苦労に見合うエンディングを用意してほしい。

60

KING'S FIELD II：相変わらず簡単に死んでしまいます。スタート直後、穴に落ちて死んだときは何が起こったのかわからなかったほど。魚に襲われ、トンボの強襲を受け、イカに戦いを挑んで死にまくる。このゲームの魅力の一つは「さまざまな死に方」ではないだろうか。逆に「死にたくない」「死ねない」という危機感・緊張感も魅力だと思う。弓矢の使い方が取説に記載されていないのは×だが、アドバイスは必読。

90

サイバーウォー

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ETC■7月21日発売■8,800円



PS初の3枚組みソフト。映画の設定を元にした世界の中、いくつものゲームをクリアして先に進む。

完全覚えゲーのミニゲーム集。売りのムービーの画質は悪いし、操作性も悪い。ミニゲームの一部には、とてもゲームと呼べないものまであるので、ともかくこれが3枚もボリュームのある作品なのかと思うできなのは事実。普通のゲームをしたい人には絶対に勧めない。だが、その中に「味わい」があり、外国産臭い香りのするゲームが好きな人にはたまらないできなのだ。実は僕は買ってしまった。

50

ゲームの前後に挿入されるムービーやゲーム内容に見られる世界観は魅力的。だが、残念なことに肝心のゲームがイマイチなものばかりなのだ。種類が多いのはうれしいのだが、どれもクセが強すぎたり操作感が悪かったりする。それでいてゲームに慣れた（=答を覚えた&操作のコツをつかんだ）頃には簡単にクリアできたりして…。「気軽に楽しむミニゲーム集」を期待すると肩透かしをくらうだろう。

50

セーブ機能なし。ほとんどのステージは、たった1回のミスでタイトル画面に戻されてしまうという、ものすごくシビアなゲーム。操作方法は極めて簡単なのだが、ゲーム内容は中途半端な感じがする。ステージの導入部分やクリアデモ、ゲームオーバーデモなど、あまりにも見た目のかっこよさにこだわりすぎた結果、中身にまで目が届かなかったのだろうか。覚えゲーならコンティニューがほしかったな。

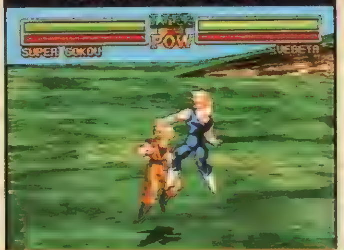
55

海外ものにありがちな「うさんくささ」と納得がいかないバランスのため、誰にでも楽しめるわけではないが、僕とか岩崎氏のようにハマってしまう人もいる。ほとんど覚えゲーのため、最初はいとも簡単にゲームオーバーになるのだが、しつこくプレイしているうちに熱中してくるのである。ただ、これを1人でクリアするのは難しい。誰かに「次は右」とか、ナビゲートしてもらわないと、まともに遊べない。

55

ドラゴンボールZ Ultimate battle 22

■バンダイ■対戦ACT
■7月28日発売■5,800円



アニメ、コミックなどで不動の人気キャラが総出演の豪華格闘。自分を鍛えるモードもある。

キャラクターの数がとにかく多いのは嬉しいのだが、格闘ゲームとしてはSFC版の方が上と思う。売りの一つであるポリゴンの背景もかえって寂しく見える結果になっている感がある。だが、これがビルドアップモードのせいで妙にハマる。ゲームとしては問題だらけなのだが、この育てる事が本当に非常に楽しくてついつい長時間プレイしてしまった。あとローディングの処理が雑。待つ印象あり。

60

対戦格闘ゲームとして見ると、操作感がイマイチ、キャラの能力差が大きい、とマイナス要素だらけ。むしろこれはキャラクターゲームと割り切って遊ぶべきだろう。ただ、1人プレイはどうしても単調になってしまう。リクームをMAXまで育てて思ったが、遊んでいるより作業をしている気にさせられるのだ。メモリーカードを利用することで、育てたキャラを対戦させられる部分はとてもよいのだが。

65

ビルドアップモードはキャラクターを育てていくのが、一苦労だった。だが、徐々に成長するキャラに妙な愛着を覚える。それだけにキャラ同士の対戦は非常に熱くなり、競いあってレベルを上げようとする相乗効果が生まれるようだ。オープニングデモはファンには鳥肌モノ。登場キャラも多く、コマンドを覚えるのが大変。ただ、すごい大技を出しても、グラフィックに反映されてなかったのが残念。

70

「ドラZ」に関しては、ゲームとしての完成度はある程度無視（あきらめ？）しているので、この22人+αのキャラ、それだけで買いです。デュアルスクリーンを廃止し、常に闘える状況になったおかげで、SFC版よりも多少テンポはよくなったが、頻繁に行われるロードはかなりうっとおしいものがある。それに18号はMD版のようなスカート姿（原作初登場時）にしてほしかった。個人的な趣味ですが。

70

ナイトストライカー

■ビング■STG
■7月28日発売■6,400円



5年ほど前にゲームセンターで絶大な人気を誇った3D・STGの草分け的ゲーム。

やはりゲームそのものが古くなっている印象は否めない。そのために「今、初めて見る人」にはあまり勧められない。その代り、グラフィックのイメージ・音楽などは当時のものほぼそのままのイメージなので、当時好きだった人はかなり楽しめる。ただ、本当のマニアが、「細かいところがずいぶん違い、アーケードのテクニックのかなりの部分が通用しない」と言っていたのも付け加えておく。

55

移植度こそあまり高くないが、操作感等は問題ないので楽しめる（原作にこだわりさえしなければ）。気になったのは建造物や敵キャラに奥行きが感じられず、看板に見えてしまうところ。横を通り過ぎた瞬間に消えてしまう感じなのだ。これはこのゲームが擬似的な3D処理をしている関係である程度仕方ないのだが、今プレイすると違和感が大きい。すべてポリゴンというモードがあるとよかったのに(笑)。

50

操作できる範囲が狭く感じられ、スピード感にも欠けていた。敵の攻撃がワンパターンで、ただレーザーを撃っているだけという印象しか残らない。アーケード版のファンで、コントローラーのプレイでも違和感がなく遊べちゃうぜ、っていうレトロマニアになら勧められるが、何にせよ古くささが否めないのは、PSのクオリティに慣れてしまったからなのだろうか。難易度はかなり高かった

60

おそらくこのゲームに注目していた人の9割は、アーケードのファン。それもハンパじゃなくディープなファンではないでしょうか。そんな限りなくマニアックなファンがターゲットでありながら、アーケードの攻略パターン（とくにパシフィスト）が通用しない移植度は疑問です。サウンドテストがないのも減点。でも、隠しボスが比較的ラクに（と思う）出せるのはウレシイ。ボス安地もあります。

45

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

■カプコン■ETC
■8月11日発売■4,900円



TV番組の人気コーナーのゲーム化。さまざまなミニゲームをクリアしてお化けを退治するのだ。

絵の好き嫌いがあるのと、低年齢層向けに作ってあるので「普通のゲームの好きな人」にはお勧めしないが、ゲームは「TVを自分で操作できる」ような良いでき。マップの繋がり（視野）に卑怯な所があるのが、引っかかるぐらいか。文句はメモリカード。最初にブロック数の確認をしないのに、セーブ時に差し替えが効かないのはちょっとひどい。えらい目にあった。値段を考えれば、良作だと思う。

75

画面内の特定の場所にカーソルを合わせるとカーソルの形が変わり、イベントの存在を教えてくれるというシステムが目新しい（パソコン界では昔からあったけど）。ただ、カーソルの反応がわかりづらかったり、移動方法がスマートさに欠ける点はいただけない。画面内をカーソルで指示して移動するのだが、これが感覚的にわかりづらいのだ。値段が安い点と、ミニゲームが楽しめる点はポイント高いが。

65

子供向けのためか刺激は少なく、どちらかというと謎解きの要素が強い。ミニゲームが異常に難しかったり、そうかと思うと指示通りに進むだけだったりとゲームバランスの悪さが目立った。2歩ずつしか歩けない、1回のクリックで行きたい場所に行けないなど、操作性にも問題がある。だが、原作のアニメのヘンテコなかわいさはそのまま出ていたので、ファンなら買って損はないのかもしれないね。

65

まず悪い点から。移動がわかりづらくインチキくさいところがある。マップには現在地が表示されない。最初のミニゲームのボタン配置が卑怯。でも、そんな欠点を吹き飛ばすほど楽しめたのは、謎解きやミニゲームの質の高さ。とくに水泳のゲーム（アイディアが秀逸）は笑えるので、オススメ。ただ4時間程度でクリアできることを考えると、もっとミニゲームがあれば、楽しめたはず。その点は惜しい。

85

3×3EYES ～吸精公主～

■エクシングエンタテイメント■AVG
■8月11日発売■7,800円



ウインドウズ版からアニメーションなどをパワーアップしたコマンド選択式AVG。2枚組みだ。

なにより問題は全くキャラクターの説明がないので、原作を知らない人の感情移入が非常に難しいこと。これにより原作を知る人以外には勧められない。AVGのストーリーとしては良くできているし、面白いと思う。喋りのスキップは可能だが原作を知らないと進行は遅い。システムの細かいオプションが充実しており、プレイしていて好感が持てた。あと、売りのムービーがちょっと少なすぎるのでは？

55

物語展開が2種類（それ以上？）あるため、何度も楽しめる。文字やメッセージウィンドウのサイズを変更できるなど、システム的にもおもしろい試みをしている。だが、選択肢が出た直後にボタン入力を受け付けない一瞬があったり、任意で早送りできないメッセージがあったりするなど、不満に思う部分もある。原作を知っているという前提で話が展開していくので、原作を知らない人にはつらいかも。

70

キャラが不死身だとは知っていても、銃弾を受けたり、潰れたりするシーンが痛々しく、ちょっと嫌な気持ちになった。戦闘はシナリオ上の通過点のようにしか思えず、緊迫感に欠ける。選択に意味を持たせたり、ストーリーを増やしていれば、そういう感じを受けることはなかったはず。文字表示の機能には、多くの利点があるけれど、せっかくの声優さんの声が必要なくなっちゃうっていう矛盾点もある。

60

オープニングのアニメを見ると、かなり期待させるものがあるのだが、ゲーム中にアニメするのは戦闘と一部のシーンのみ。エンディング（2種類）でさえ、ほとんどアニメーションしない。アニメがウリだったはずなのに、この程度では期待ハズレ。でもルートによって展開がかなり違う部分があり、その点では楽しめた。何度もプレイできるように、音声カット、セリフ戻しなどの機能があるのはいい。

60

ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

■カプコン■対戦ACT
■8月11日発売■6,800円



実写の劇場版映画をもとにした、実写版『ストII』タイプの格闘ゲーム。2人対戦ももちろん可能。

ムービーの部分は実写であるがゆえ、迫力があるのだが、ゲームはその実写がゆえの問題点が全部出ている。もともと実写の動きは2次元キャラのように誇張されたものではないのに、それが現実にあり得ないような動きをするのだから、見ていて違和感が強すぎるのだ。映画ではカット割りでごまかせるが、ゲームではごまかせないので厳しいものがある。ただ、ゲームのできでは普通で悪くないと思う。

65

「ストII」シリーズとは別物と考えた方がいい。操作性や基本システムこそ同じだが、技の内容や判定がこのゲーム独特のものなので、プレイしていて違和感を覚えてしまうのだ（もちろん、このゲーム内での約束ごとは統一されているので、慣れれば問題ない）。各種モードは燃えるものがあるし、挿入されているムービー（チャゲアス含む）も美しい。バランスはイマイチだが、割り切ることができれば楽しめる。

80

チャゲアスの歌が聞きたくて、ムービーバトルを5人がかりでプレイしたが、ディージェイ戦で一人も勝てずに断念。キャラクターに関しては、「ストII」の奇妙な所をパワーアップした感があり、笑ってしまったが、動きはなかなか良かったので、十分に楽しめた。沢田の神風や腹切り、ブランカのハッスルぶり、エンディングの美麗さなど、一見の価値あり。友達とワイワイやるにはもってこいのゲームだ。

75

キャプテン・サワダ。このお方のハラキリやカミカゼを知るとヤミツキになる。バカです。でもそのバカっぽいところがこのゲームの魅力でもあるし、プレイヤーを選ぶところでもある。雑な当たり判定に問題があるが、斬っても斬ってもすぐ再生する強靭なサワダの腹にホレました。強すぎるバイソン（ベガです）は、キライです。ゲームとしては、かなり問題のあるできなんだけど、このヘンな味は好み。

80

ZERO DIVIDE

■ズーム■対戦ACT
■8月25日発売■5,800円



ポリゴンを使った3Dの格闘。キャラクターがメカなのが特徴で、ステージやモードも多彩。

バーチャファイタータイプの操作系を持った格闘アクション。グラフィックはきれいだし、操作感はいいし、ほとんど文句のつけようのないでき。問題点と言えば、難易度が格闘素人にはずいぶん高く感じるだろうということと、あと人型でないために、若干当たり判定やガードが分かりづらいキャラがいること。（これがガードか？ と言いたくなるようなものもある）買っても絶対損しない。

90

そこそこ遊べるのだが、残念なことにバランスはイマイチだし、プレイしていて納得のいかない部分（「なぜこの間合いで投げられない？」等）も多い。一番の問題点は、相当ゲームをやり込まないとキャラがどんな状態でいるのかを瞬時に判断できないこと。形やリアクション、カラーリングをもっとわかりやすくしてほしかった。おまけの＊＊はおまけの域を超えている。これはこれで納得がいかないのだが。

75

他の格闘ゲームに類を見ないような派手なキャラクター同士が、スムーズかつパワフルに動きまわるのには、目を見張る。体にダメージを受け、脚部を引きずりながら戦ったり、勝利の喜びに雄叫びを上げたりと、泣かせる演出が盛りだくさん。いつの間にか、思い入れバッチシにさせられてしまった。しかし、戦闘中の画面の切り替えの遅さと、ともすると単調な動作だけで勝利できてしまうのが減点材料。

80

メカフェチのハートをくすぐるキャラのデザイン。メカの重みを感じさせる効果音。もろに好み。リプレイ機能やポーズを駆使して、あらゆる角度から、ながめるだけでも楽しい。ドラコのシッポ技のような屈辱的な攻撃や、ネレイドのどこで攻撃してるのかよくわからない技など、見た目にも新鮮に映った。奇抜な造形のためか、間合いがつかみづらいことがあるが、隠しフィーチャーも含めて気にいった。

90

RAYMAN

■UBIソフト■ACT
■8月25日発売■5,800円



美しいグラフィックとほのぼのとしたサウンドが印象的なフランス産ACT。難度はかなり高い。

グラフィックは美しく、操作性も良くできている。効果音も面白いし、オリジナリティもある。では、なぜこの点か？ 絶対に一般人には勧められないレベルの超高難易度なのだ。ともかく、普通の人間はクリア不可能と断言できる面が続出する。歯ごたえがあるアクションゲームを徹底的に攻略することに喜びを見いだせるタイプのプレイヤーになら、勧められるが、普通の人は買ってはいけない。

50

よくできたアクションゲーム。操作感は悪くないし、アクション部分のアイデアや演出もよく考えられている。マップ構成も絶妙だ。それだけに難易度の高さが惜しまれる。コンティニュー制限等も含め、もう少しプレイヤーにやさしくしてもよかったのでは？ これではいかに優れたゲームであっても、ほとんどの人には勧めることができない。並みの腕ではクリアできず、イライラするだけなのだから。

80

ユーモラスなキャラクターと美しいファンタジー調の世界とは裏腹に、なんて難しいゲームなんだろうか。アイテムと反射神経だけを頼りに攻略していこうという考えは、序盤の数面をプレイしてみれば、違っていることに気づくだろう。思いつく限りのことを、苦もなくできる人にしか、エンディングは見れないかも。コンティニューは5回のみ、難易度の調整もなし。強者アクション好きにはピッタリだ。

65

難易度はとんでもなく高いです。でもバランスが悪いとはいいきれないものがあり、仕掛けをクリアしていくうえでのパターン作りに時間がかかる（もちろんテクニックも要求される）というのがほんとのところ。難易度は別として、ステージ構成・仕掛け、クリアの手段などは、非常に完成度が高く、この点は高く評価できると思う。腕に自信があり、しかも時間と根性がある人以外にはオススメできない。

85

今月の総評

今月の注目作は、『ヴァンパイア』の発売が延びたために、結果的にカプコンのPS第1、2弾となった『花子さん』と『リアルバトル』。きっちり作られたダンジョンRPGとして評価された前作の続編『KING'SⅡ』。PSでは新機軸の3D格闘『ゼロ・ディバイド』。キャラクター系では『3×3 EYES』と『ドラゴンボールZ』といったところか。

それぞれについては、今回から少し文字の量が増えた各評価文を読んでいただきたいが、良くも悪くも様々なジャンルのゲームがかなりのハイペースで出てきているのを強く実感する。さらに次号で取り上げる予定の「先取りチェック」のタイトルまで含めて考えると、どのソフトを買うかというのは結構な悩みのタネだ。つまりそれだけPSのソフトラインナップが充実してきたわけで、この悩みは今後もさらに増えそうだ。

岩崎啓真

『ゼロ・ディバイド』と『キングスフィールドⅡ』は絶対のお勧め。このジャンルが嫌いでない限り、買って損したと思うことはない。あと『学校のコワイうわさ』は、ゲームとしては秀逸なできだと思う。ただし、これは低年齢層向けで、かつキャラクターゲームなので、キャラクターが嫌いな人には勧めない。難しいのが『RAYMAN』。完全マニア御用達難易度なので、自信のある人だけに勧める。

ウォルフ中村

点数の高いゲームは多いがおススメはなし。というのも個性の強い（難しい、システムが独特過ぎる）ものばかりだったからだ。そんな中、ハマったのは『キングスⅡ』。クリアまでに26時間かかったが中身の濃い時間を過ごせた。『RAYMAN』は丁寧に作られているものの、私の腕ではストレスばかり溜まって…惜しい。『ZERO』にはPS版『バーチャファイター』を期待していたのだが、目指しているものが明らかに異なっていて肩すかし状態でした。

なんでもゆうこ

お勧めゲームはありませんでしたが、このうち『キングスⅡ』のレベル上げに一番喜びを感じ、ついでに胃の中のものもこみ上げてきました。3タイトルの格闘ゲームでは、笑わせてくれた『リアルバトル』を個人的には推したい。久々に楽しく格闘に燃えさせてくれたからなあ。『花子さん』も印象に残っています。「てけてけ」に何回も叫び声を上げ、ミニゲームはMUKUさんの指導のもと、2時間近く抜け出せなかったという記録が出ました。『レイマン』も○。

メタルライターMUKU

今月はなぜか超甘月間になってしまった。『ZERO』と『キングスⅡ』は、好きな人には傑作でしょう。意外に楽しめたのが『花子さん』。実質的にはパズルゲームといえるので、パズルファンにオススメ。「おまけのサンプル版レビュー」『闘魂烈伝』プロレスファンは死んでも買い。『ライム2』かないみかの歌。『魔剣道2』かないみかの歌。『おーちゃん』かないみかの声。ファンはこの3本をチェック。とくに『おーちゃん』は、かないパワーが爆発!!

JOH'S RESEARCH

次号タイトル先取りチェック

今月から新コーナーがスタート！　完成版ソフトが編集部に届くタイミングや編集作業の関係上、レビューで取り上げられなかった新作の情報を先行レポートするぞ。

注目ソフト一挙紹介

完成版のソフトをジックリとプレイした上でレビューする、これが本誌の新作レビューコーナー〝DEEPER Lite〞の基本的な掟（オキテ）である。この掟ゆえに、レビューが読者の手元に届くのが新作の発売日に間に合わないこともあるかもしれない。開発途中バージョンのソフトを使うとか、一人あたり数十分程度のプレイで終わらせるなどの方法をとれば、よりタイムリーなレビューもできるけれど、そんなレビューの質を落とす妥協を許さないことを本誌レビュアーは誇りにしている。とはいえ、読者が「新作情報をもっと早く！」と思う気持ちも痛いほど分かるので、レビューに間に合わなかったソフトの情報はこのコーナーでフォローしていきたいと思う。〝レビュー〞ではなく、あくまで〝第一印象レポート〞に過ぎないけれど、次号のレビューを占う読み物…くらいの気持ちで利用してほしいな。それじゃ、行ってみよう！

9月22日に発売の「メタルジャケット」は〝対戦ロボットゲーム〞とも呼ぶべきゲーム。1人でプレイしても楽しいのだが、同時発売になる別売りの通信ケーブルを使用すれば、2人で別々のモニターを使った対戦プレイができるのだ。これは今までの家庭用にはなかった楽しさなのでぜひ体験したい。ただし、通信ケーブルに加えて、PS本体2台、モニター（テレビ）2台、ソフト2枚が必要…というのはよく考えると結構厳しいかも。「闘魂烈伝」はポリゴンの3Dプロレスゲーム。実名で登場するレスラーを始め、格闘ゲームとしてもよく作られているので、プロレスファンならかなりの期待をして良さそう。パズルゲームのファンなら「お絵かきロジック」をチェック。思考型や面倒っぽい作業は苦手という人は別だけれど、面数も多いのでジックリとパズルを楽しみたい人なら満足できるに違いない（定価も4,900円と安い）。ファン待望のサッカーゲームも2本あるぞ。発売中の「HYPERフォーメーションサッカー」はSFC版とシステムが同じなのでなじみやすいけど、選手の反応がやや重いような印象だ。「プライムゴールEX」は注目作。ゲームとしてもしっかり作られていて、白熱したゲームを楽しめそう。メモリーカードに自分のオリジナルチームをセーブして、友達の家に持ち込むことができるなどのプラスアルファも。「GROUND STROKE」と「V−TENNIS」はどちらも3Dポリゴンのテニスゲーム。前者は鬼のように難しいので、腕に相当自信ある人以外は用心した方がいいかも。3DSTGの「ツァイトガイスト」は、ロックオンレーザーが特徴なので、タイトーのアーケードゲーム『レイフォース』を連想する人も多いかもしれないけれど、まったく違うゲーム。自機のスピードが遅く、爽快さも薄いのが少々厳しい。「EXECTOR」はダンジョンタイプのアクション。攻撃する快感に乏しく、敵の攻撃が避けにくいのがちょっとツライかも。

自分の限界へ挑むことをこよなく愛する人大募集

電撃 T&S（タイム&スコア）アタック

TIME SCORE

君の自慢のプレイをぶつけてPSソフト獲得を狙おう

よりスゴいプレイに燃える読者たちの闘技場、電撃Ｔ＆Ｓアタックのコーナーには今月もたくさんのハガキが届いている。このコーナーはみんなが限界に挑戦する楽しさを味わうための企画だから、「自分じゃトップは無理だからハズカシイ…」なんて心配は一切無用だ。

腕試し気分で気軽に参加してくれたら嬉しいな。ところで当コーナーでの、ＰＳソフトを獲得できる確率って結構高いって考えたことはあったかな？　正確な数値は公表できないけど、愛読者アンケートでソフトを手に入れるよりは競争率はず～っと低い…とは断言しておこう。入賞しなくてもソフト獲得チャンスはあるので（当選者の決め方は欄外を参照）、奮って参加するベシ！



◀自分の頑張りの成果を誌上で試してみよう。

挑戦者へ贈る、参加のお・き・て

ズーム　ゼロ・ディバイド

対ＣＯＭのノーマルモードで〝８キャラを倒すまでのタイム〟（そのあとは、セーブされるタイムにカウントされないから安心してね）で競技を行う。使用キャラは最初から選べる８キャラのどれでもＯＫで、記録集計はキャラ別に行う。ラウンド数とラウンドタイムは初期設定にしておこう。ボタン設定は自由だ。



SCE　ジャンピングフラッシュ!

タイムアタックモードのワールド２～ワールド６までの全15ワールドでクリアタイムを競う。記録の集計はワールド別に行うぞ。ボス面以外のステージでは、ジェットポッド（それぞれ〝Ｅ／Ｘ／Ｉ／Ｔ〟の４種類がある）の入手順序もハガキに書くのを忘れないようにしよう。ハガキ一枚で１ステージ分の申告のみ有効だ。



オープン種目はこの3つだ

これらの種目は挑戦者が多ければ本戦扱いに昇格する。『機動戦士ガンダム』はイージーのモビルスーツ撃破数で競う。オプションモードのスコアランキングを録画しておくこと。『エースコンバット』はノーマルのクリア時間（自機選択の後に最初のミッションを開始した直後～最終クリア・コール「ミッションコンプリート」が聞こえた瞬間までの時間）を競う。難易度選択～クリアまでをビデオに録画しておこう。『ナイトストライカー』はイージーのスコア（ルートは自由）で競う。この２種目は叩き出した記録のセーブを忘れずに。









エントリーのキマリ

記録を申請する人はハガキに住所・電話番号・氏名（希望者は６文字以内のペンネーム）・年齢・参加種目・申請記録（内容は以下参照）を書いて送ってね。ハガキ一枚につき一人一種目の申請のみ有効で、『ゼロ・ディバイド』など集計がキャラ別の種目は、ハガキ一枚で１キャラ分の記録のみ有効なので注意しよう。申請記録には『ゼロ・ディバイド』はタイム／使用キャラ、『ジャンピング』はタイム／ステージ／ジェットポッド獲得順序、『エースコンバット』は所要時間（秒単位・自分でストップウォッチで計ろう）／操作モード／ネジコン使用か否か、『ガンダム』は撃破数、『ナイスト』はスコア／ルート、を明記すること。一人で複数種目に参加してもＯＫだけれど、同じ人が同じ種目に再申告する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えてほしい。



▲出した記録の証拠は手元に保管しておこう。

褒美も超豪華

『ゼロ・ディバイド』は11月号で中間発表、12月号でそれぞれのキャラのトップ記録保持者に好きなＰＳソフトをプレゼント（全キャラ中で最高タイムの１名にはテレカもプラス）。『ジャンピング』は11月号で各ステージトップに抽選で６名にＰＳソフト、他９名にテレカを贈呈。オープン種目では、11月号でそれぞれの優勝者４人の中で最も〝ガンバリ〟を感じた１名にＰＳのソフト、他３名にはテレカを贈呈（ただし、応募者が多い種目については上位入賞者に希望のＰＳソフト・プレゼントの可能性もアリ）。入賞を逃した人にも、３名にはＰＳソフトをあげちゃうからね。不正防止のため、入賞者には〝編集部から連絡の上〟でメモリーカードなどを送ってもらう。なお、集計結果に関する電話での質問にはお答えできない。11月号のしめ切りは９月10日（当日消印有効）だ。

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館５階
電撃プレイステーション編集部
電撃T&Sアタック係まで

●参加者全員チャンスのＰＳソフト・プレゼント一抽選方法●今月集計分の参加総数（数値a）を算出。参加者全員を〝種目内での記録順〟〝参加数の最も多い種目～最も少ない種目の順〟に並べる。この全参加者の順位表をもとに、数値aのちょうど１／４・１／２・３／４番目（数値aが100なら25・50・75番目）の人を当選者とするからね。

トップレベルの強者たち

今月の全国トップレベルの面々を紹介することにしよう。毎号思うけれど本当にスゴい記録ばかりが並ぶね。

ジャンピング・フラッシュ! タイムアタック ステージ別クリアタイム

2−1	1位	クジラの親子	埼玉県	0'51"433	X→E→I→T
2−2	1位	クジラの親子	埼玉県	0'46"516	E→X→I→T
2−3	1位	クジラの親子	埼玉県	0'21"600	
3−1	1位	クジラの親子	埼玉県	0'56"600	X→E→I→T
3−2	1位	クジラの親子	埼玉県	0'33"416	X→E→I→T
3−3	1位	クジラの親子	埼玉県	0'38"900	
4−1	1位	クジラの親子	埼玉県	0'34"250	T→X→I→E
4−2	1位	クジラの親子	埼玉県	0'56"333	E→X→I→T
4−3	1位	クジラの親子	埼玉県	0'27"700	
5−1	1位	クジラの親子	埼玉県	1'00"400	E→X→I→T
5−2	1位	クジラの親子	埼玉県	0'54"833	E→X→I→T
5−3	1位	クジラの親子	埼玉県	0'45"250	
6−1	1位	クジラの親子	埼玉県	1'06"016	E→X→I→T
6−2	1位	クジラの親子	埼玉県	0'31"850	
6−3	1位	クジラの親子	埼玉県	1'30"866	

鉄拳 イージーモード キャラ別クリアタイム

三島一八	1位	田向清人	茨城県	1'34"18
ポール	1位	岩谷直行	島根県	1'06"18
ロウ	1位	ちゃら夫	岡山県	4'23"35
ジャック	1位	はれすて	千葉県	1'33"33
ニーナ	1位	池田慶太	東京都	1'23"70
キング	1位	ZAN−TG*	大阪府	1'31"60
吉光	1位	出光	埼玉県	1'23"60
ミシェール	1位	長谷部直也	千葉県	1'47"68
李　超龍	1位	小松　孝	埼玉県	1'55"73
熊	1位	クラゲラーム	富山県	1'21"16
王　椋雷	1位	小松　孝	埼玉県	1'30"28
アンナ	1位	死者の代弁者	埼玉県	1'21"31
P.ジャック	1位	蓑原俊行	京都府	1'17"38
アーマキング	1位	斎藤富胤	宮城県	1'06"85
嚴竜	1位	はれすて	千葉県	1'42"50
州光	1位	出光	埼玉県	1'40"70
平八	1位	ZAN−TG*	大阪府	1'05"33

★2P乱入を用いたと思われる記録は集計していません。編集部の判断が誤りだった場合は次号以降で訂正します。

オープン種目 各競技クリア・スコア クリア・タイム結果

エースコンバット	1位	白石譲	東京都	17分20秒	エキスパート／ネジコン無
機動戦士ガンダム	1位	麒　麟	広島県	モビルスーツ撃破数258機	
ぱずるだま	1位	河合努	三重県	1,504,500点	アップル（バグ点除く）
ナイトストライカー	1位	梅津孝弘	埼玉県	66,327,320点	ルート不明

キミの実力はどれくらい?

ザ・ランキングチェック

参加者全員に感謝をこめてランキング表をお届けしよう。挑戦してくれた君は全体ではどのくらいの順位だったかな？　ところで、一度募集をかけた種目ならハガキの集計だけはちゃんと続けているぞ。ある程度ハガキがたまるか、超ド級な記録が届いたら、再掲載もする予定なのであきらめずにチャレンジを続けてほしい。

機動戦士ガンダム

参加者27名

2位−207機	10位−181機
3位−204機	11位−161機
4位−196機	12位−140機
5位−195機	13位−132機
6位−193機	14位−131機
7位−190機	14位−131機
8位−185機	20位−114機
9位−184機	25位− 78機

ツインビー対戦ぱずるだま

各ステージ中間順位の記録

参加者27名（バグによるスコアと思われる記録は集計から除きました）

2位	1,495,100	アップル先生
3位	1,484,500	アップル先生
4位	1,469,100	まどか
5位	1,451,700	アップル先生
6位	1,449,200	まどか
7位	1,440,700	使用キャラ不明
8位	1,435,700	パステル
9位	1,418,600	使用キャラ不明
10位	1,414,500	アップル先生
12位	1,383,500	アップル先生
15位	1,323,000	アップル先生
20位	1,234,500	ツインビー
25位	1,010,300	アップル先生

鉄拳

三島一八	ロウ	キング	李　超龍	アンナ	嚴竜
参加者4名 2位 1'57"90 3位 2'00"11 4位 2'17"73 ★前回1位の記録は今回はハズしました。	参加者1名先月号〜今回まで参加者は1名。実は非常に狙いめのキャラだったのだ。送れば良かったって？	参加者4名 2位 1'35"46 3位 1'47"76 4位 1'56"15 ★このキャラでは再申告のハガキが目立った。	参加者10名 2位 2'27"00 3位 2'27"45 4位 2'39"83 5位 2'41"15 7位 2'51"06 9位 3'38"33	参加者5名 2位 2'04"73 3位 2'31"75 4位 2'36"30 5位 3'10"03 ★これまた競争率が低かった。	参加者9名 2位 1'51"33 3位 1'58"20 4位 1'58"60 5位2'08"43 6位 2'15"68 7位 2'16"63

デビルカズヤ	ジャック	吉光	熊	P.ジャック	州光
先月号〜今回まで参加者はなし。送ればトップは確実だったのに、見送ってしまった皆さん残念でした（笑）!	参加者2名2位2'29"71★はれすて氏の今回の応募は2P乱入なしでってきている記録なのだ。	参加者6名 2位 1'39"83 3位 2'06"81 4位 2'44"98 5位 2'57"63 6位 2'28"37	参加者4名 2位 1'31"80 3位 1'34"83 4位 1'42"28 ★人気キャラなのに、応募者は4名のみ。	参加者3名 2位 1'40"16 3位 2'16"20 ★新キャラの中では不人気度トップ。なぜだろう？	参加者11名 2位 1'52"41 3位 3'10"71 4位 3'15"58 5位 3'15"76 6位 3'19"30 7位 3'30"85

ポール	ニーナ	ミシェール	王　椋雷	アーマーキング	三島平八
参加者5名 2位 1'36"95 3位 1'49"73 4位 1'52"31 5位 2'22"26 ★トップはダントツでした。	参加者2名 2位 2'30"45キブンは『鉄拳2』に向いていて、もう『鉄拳』はあまりプレイしないのかな？	参加者1名 ★前回のはれすて氏は8月号を見る前に応募したため、2P乱入使用…と自己申告があった。	参加者32名3位1'38"75 5位 1'49"51 10位 1'57"61 15位 2'05"86 20位 2'13"24 25位 2'25"00	参加者12名 2位 1'14"66 3位 1'15"90 4位 1'16"43 5位 1'17"71 7位 1'21"00 10位 1'33"65	参加者12名 2位 1'11"93 3位 1'12"50 4位 1'14"08 5位 1'15"41 7位 1'19"98 10位 1'31"31

今月のアツイ人

今月は気分を変えて、12月号発表の『ゼロ・ディバイド』最速キャラを予想してみよう。ハガキに〝ゼロ・ディバイド・トップダービー〟と明記して、トップになると思うキャラの名前と予想タイムを書いて送ろう。参加資格があるのは今月で記録募集しているいずれかの種目に参加している人のみだぞ（記録申請とは別のハガキで応募する場合は参加種目とその記録も書くこと）。しめ切りは9月15日、宛先はP.138を見てね。もっとも近い予想をした人にはテレカ（PSソフトも検討中）を進呈するぞ。

●飛び入りオープン種目●『ストリートファイター リアルバトル オン フィルム』でもオープン種目扱いで記録を募集するぞ。〝TRIAL BATTLE〟の〝格闘家指数（各キャラ対戦で稼いだ合計数）〟を競う。使用キャラは最初から選べる14キャラの誰でもOKで、集計はキャラ別に行う。出した記録は必ずセーブしておくこと。申告内容は使用キャラ　スコアだけでOK（ハガキの書き方は〝エントリーのキマリ〟を参照）。各キャラ優勝者から抽選で1名にテレカを贈呈するが、参加者が多ければプレゼントのレベルUPの可能性もあるぞ。

PS（PLAY STATION）移植化計画

パソコンで最近熱いRPG、SLGはこれだ！複雑そうだけど実際の操作はカンタン、遊びやすく奥深いシステムは、そのまま家庭用に移植されてもおかしくない！　PSの弱点と言われている「思考型のゲーム不足」の解消は、この辺のタイトルしだいなのかも？

パソコン2大タイトルを追う！移植されればいいのになぁ

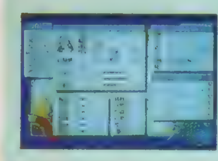
『グレイストーンサーガ』



ＲＰＧに代わり最近の主流となりつつある？『ファイアーエムブレム』系のＳＲＰＧ。『グレイストン～』は基本をしかり押さえつつ、様々な新要素を盛り込んだ良作。４人の主人公、転職、隠れアイテム、経験値稼ぎ用のミニシナリオ、修行、魔法開発等々……システム的な部分は実に盛りだくさん。この手のゲームが好きな人でもナットクなハズだ。グラフィックが地味になりがちなパソコン作品の中で、戦闘シーンがハデなのもなかなかＯＫなのです。ペガサスジャパン制作。

『グレイストンサーガ』

移植の場合、当然、戦闘シーンなどのグラフィックのパワーアップが予想される。イベントシーンも同様。操作性なんかはある程度完成されているので、そのままでも大丈夫なんじゃないでしょうか？　シナリオ数やイベントの増加もあるとなおＯＫ。



◀細かめのパラメータがナイス。これだけでそそられる人も多いはず。

『グレイストンサーガ外伝』

「グレイストンサーガ」の基本システムを生かし、25面のメインキャンペーンシナリオとプレイヤーの選択によって変わってくるショートキャンペーンシナリオ（5面×6本）が売り。この「外伝」は10月中旬発売予定。移植されるならデラックスパック？



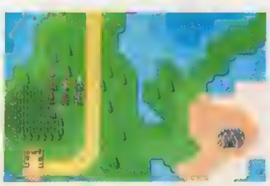
◀基本的な画面レイアウト等は「グレイストン～」と同じになるらしい。

そして……移植の可能性は？

さて、移植の可能性は？

「実際のところ、ユーザーさんからの要望次第ですね。これから出る『外伝』の反響も大きな要素だといえます」

ウキキー！　やはりユーザー＝読者様が移植してくれっと希望すれば可能性は大アリなのだ！　イカス！　ハガキおまちしてます。



▲こうやってキャラが並んでいるだけでワクワクしてきちゃうよね。

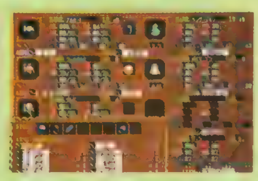
『ダークセラフィム』

『ファーストクィーン』シリーズなど、ゴチャキャラでお馴染みの呉ソフトの新作ＲＰＧ。一画面上で小さいキャラがワラワラと戦うのはこれまでと大差ないが、多部隊を率いるＳＬＧではないため、パーティキャラに愛着を持てるのが大きい。見た目のかわいさや演出は、コンシューマにピッタリ。『ファースト～』はＳＦＣに移植されたから知っている人も多いんじゃないだろうか？　ちまちました本来の魅力にＰＳならではの「味」をプラスするのは難しいかもしれないけど……。





◀画面内でいろんな事をしているヤツがいるのが楽しい。召喚魔法、飛び道具もあり。



▶ちびキャラのイベントシーンもバリバリあり。この辺のかわいさがこのソフトの秘密。

このゲームはちまちまゴチャゴチャとしたキャラが動き回るのが魅力。下手にハデにしてしまうと訳がわからなくなってしまう可能性があるのが難しいところ。移植するとすればシナリオ部分にムービーを使用するとか、メッセージをバンバンしゃべるとか、その辺になるんだろうか？　お得意のポリゴンを持ってきてもスゴイ効果は得られそうにないのがちとイタイ。ベタ移植でもかまわないってファンもいるとは思うが、できれば『ファーストクィーン』シリーズ、『川中島異聞』も移植されるといいなぁ。

そして……移植の可能性は？

さてさて、ＰＳに移植の可能性はっ？

「実は……ゴチャキャラシステムを使用したゲームを開発中です。タイトルはまだ明かせませんが、おもしろくて、かわいいモノになるハズなんで、こう御期待です！」

ウッヒャー！　衝撃の事実！　制作中だなんて！　続報に期待だ！



▲自分が操作しない仲間は基本的に自動操縦。指名は可能。

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	8156
2	5	ヴァンパイアハンター	7745
3	8	ドラゴンクエストシリーズ	7020
4	4	ストリートファイターZERO	6598
5	3	同級生シリーズ	6124
6	7	スレイヤーズ	5765
7	11	ぷよぷよシリーズ	5316
8	10	天外魔境シリーズ	4218
9	12	ポリスノーツ	2922
10	15	無人島物語	1464
11	9	ああっ女神さまっ	1121
12	19	バーチャファイターシリーズ	989
13	20	エメラルドドラゴン	787
14	6	女神転生シリーズ	636
15	―	シムシティシリーズ	541
16	13	サイバーボッツ	414
17	14	エースドライバー	346
18	―	ワルキューレの伝説	311
19	18	ラングリッサーシリーズ	248
20	17	パワードールシリーズ	155

移植についての熱い語らい

「さっさと移植を実現させて下さい。実りが無いのはむなしいです。個人的には『ワルキューレ』を新作でお願いします」長野県　安永政孝さん：
……えっとですね、ある程度、移植希望のハガキが貯まらないと、メーカーさんを説得することは不可能なんです。左の表は純粋な移植希望ハガキだけじゃなくて、アンケートハガキの集計結果も含まれてるからなぁ（だからポイント制なんです）。まずはこのコーナーあてでハガキを下さい。大事に保存していきます。贅沢を言えばひとりの人からたくさんのハガキをもらうより、多くの人から１枚づつ欲しいです。千人単位でないと実現は難しいだろうしなぁ。やるからには確実に押せる根拠がないと。御協力お願いするっス。



▲MDのなかなかイカス新作『コミックスゾーン』。移植されるといいけど……。



▲これまたセガ・サターンの『ゆみみミックス・REMIX』。根強い人気が。

Hゲームの実状

「Hゲームはいらないです。ボクはその点においてのみ、任天堂の方針を支持します。今のパソコン市場が良い見本でしょう。PSには良質なソフト市場を形成して欲しいです」山形県　中村元明さん：
そうですね。この意見には確かにうなづけます。パソコンソフトの不調の原因のひとつにはHゲーの乱発がある（まあ、それだけが理由ではないですが）ワケだし。でも現実にアンケートを取るとそれ系を移植して欲しいという意見もかなりあるんです。そういう意見も大切にしたいなぁなんて思ってしまうのはわがままでしょうか（笑）。『同級生』シリーズや『闘神都市』シリーズといった話題作は、ゲームとしても評価は高いし。全くの無視は逆にまずいんじゃないかと考えますデス。あなたはHについてどう思いますか？



◀何かと気になる存在の『同級生2』。Hなしで移植か？

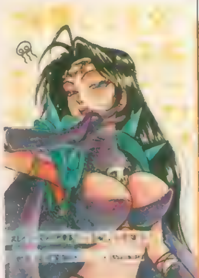
アーケードはこれっス



▲去年の会場。今年の一般公開日は15日。東京近郊在住の人は幕張メッセへ！

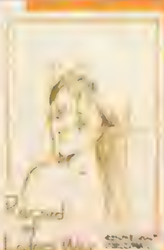
９月13～15日、今年もＡＭショーが開催される！　目玉はなんといっても『バーチャ３』出展の有無。セガは毎年、なにかしらやってくれるからなぁ。アーケード先行販売で、かなり遊べるバージョンが出展されるという『闘神伝２』も忘れちゃいけない。その他にも各メーカー結構隠しネタを持ってるらしいし。新世代機になってアーケードからの移植が超カンタンになっただけに、気になるところだよね。

スペースは小さいけど、詳しくは次号のこのコーナーを待て！





◀住所不明　部下Ａさん：住所が不明です。お知らせ下さい。『スレイヤーズ』やはりＲＰＧ？





◀神奈川県　せつが青さん：正統派ＲＰＧが期待されているっスね。ソニーさんはどう考えてるんでしょ？

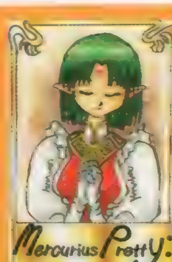
◀千葉県　大江智さん：ＧＢ版を販売しているトミーさんにお願いしてみるのがいいかもしれませんね。

◀大阪府　鯨伏あいさん：り、リアルなカーバンクルがイカシすぎ。なんだかちと怖いです。

▶東京都　バッハ64さん：妖精をしゃべらしたら楽しそうですよね。ハートが熱く燃えるかも。

▼大阪府　ささきりょうさん：いいですよね。アニタ様。ジトッとした目つきがたまりません。





▶大阪府　鯨伏あいさん：外見のワリになかなか難しいＳＬＧ『半熟』。スクウェアさん参入しないかなぁ。



▶？？県　夕樹タケルさん：お願い。県名も書いて下さい（笑）。光栄さんだけにあるかもしれません。



ハガキを下さいませ!ああひとすじ!

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中です。あなたの１票が移植を成功させてしまうかも、いやさせるでしょう。これまでに届いたハガキも、完璧にとってあるから安心して送って下さい。あなたのハガキが移植を決める？　ハズ。

〒101　東京都千代田区
神田駿河台１－８
ＹＷＣＡ会館５Ｆ
ＤＰＳ「移植化」係

Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD

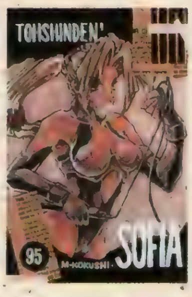
カラーイラストベリーグッド

〒101
東京都千代田区神田
駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

激しいゲームへの愛のために！　今、ここにイラストが輝きだすのです！世のため、人のため、さあ、みなさま！　行きますわよ！　はいっ！



▲兵庫県　うにゃうにゃさん：ポリタンのグラデのかけ方がムチャクチャ良いです。



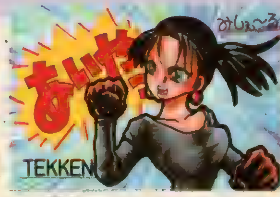
▶大阪府　国士無双さん：ソフィアのこの手のポーズって人気高いです。「2」ではたしてどんなふうに。



▶新潟県　山下こいつさん：スゴイ実写版？のイラスト？かっこいいからなんだっていいかもしれません。

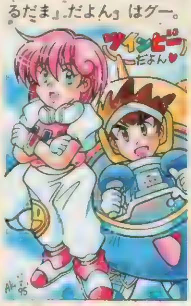


▶静岡県　蟻澤豪さん：最初、絵はがきかと思いました。業界に入ってもDPSは忘れないでくださいね（弱気）。



▲愛媛県　こんにゃくさん：紙の柄と色の集中線をうまく使用した作品。下段、上段連続技が効くんですよねぇ。

▼東京都　三沢秋太郎さん：「『ツインビー対戦ぱずるだま』だよん」はグー。





▲千葉県　大江智さん：三只眼時のパイちゃんはりりしくていいですね。

▼山梨県　村上亜紀さん：「ガンダム」から「闘神伝」良くあるパターンかも。

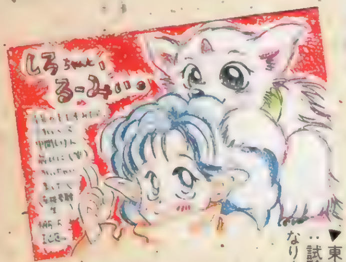




▲愛知県　350円さん：おーちゃんかわいいです。「ロジック」期待大ですね。



▶神奈川県　ぱん子さん：つややかな美女。服のたわみがリアルでドキドキしちゃいます。

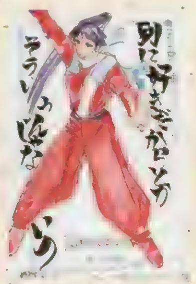


▼岩手県　伊藤勇太さん：クマが、クマがぁ…まるでゴジラのごとくガオォって感じで、かわいいです。

▼東京都　あいすくりいむさん：試験前日ってハガキ描きたくなりません？　ねぇ？

▼東京都　片桐祥さん：手がグーなのも「2」ではなんとかして欲しいです。

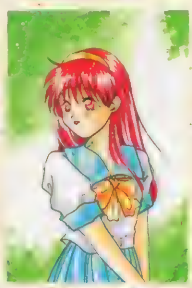




▲神奈川県　気分爽快さん：いいですね。ハッキリさせてほしいものです。

▼福岡県　ひいらぎ一帆さん：ヨイショに負けたワケじゃないですが、採用です。





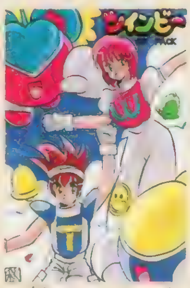
▲岡山県　南亜寿霞さん：赤い髪だけど不良ではない詩織大先生。

▼鹿児島県　IRISさん：いいと思います。オバカさんは楽しいし。



▼東京都　バツム64さん：色っぽさではアンナ。かっこよさではニーナ。さて「2」ではどうなることでしょう？





▶神奈川県　秋本ひうまさん：「ツインビー」ってコンシューマに向いてる気がします。部屋で楽しみたい度が高いです。



▶広島県　ポチさん：十字架は……まあ、大丈夫ですよね（笑）？　普段着バージョンなのはばっちりです。



▶広島県　KAWAうそさん：キワモノ感がたまらない「藤丸」。PSの数少ないSLGだし。



◀京都府　おつよしさん：なんか鉄ちゃんな感じ……なんていったら怒られますね。イラストレーション。



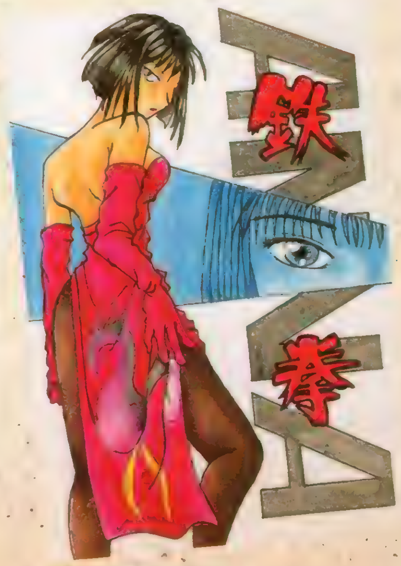
◀三重県　288さん：そろそろ情報が出始めそうな「プリメ3」。期待ふくらむ一本ですよね。



◀京都府　龍王院弘SPさん：モノトーンにまとまった悲しげなクララ。さすがトップ奴隷（なんかイヤかも）。



◀京都府　とらのれおるさん：光輝くモリガン。ハンターの色でもOKじゃないでしょうか？

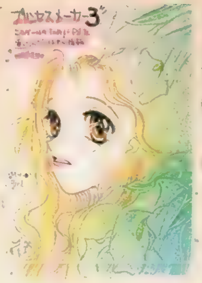




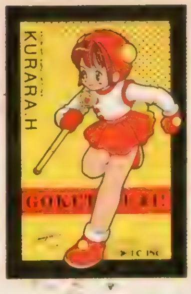
◀東京都　太田はるかさん：ケモノ様ですね。主役のデミトリより、人気者なガロン。



◀愛媛県　こんにゃくさん：くい込みが……フリルもHでなかなかです。「2」は着替えできればなぁ（趣味）。



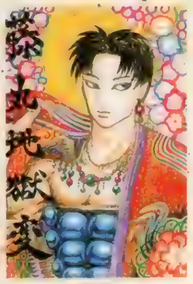
◀埼玉県　雨水さん：そういう人は多いです。1本のソフトのためにハード買っちゃいますよねぇ。



◀東京都　大宮ゆうさん：クララにクラクラなんていうつまらないギャグのような人が増えてます。



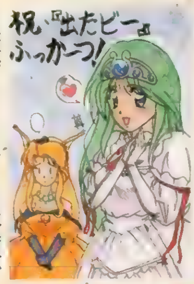
▲東京都　May-beさん：本誌値下げしたのでたくさんのハガキを待ってます。泣いてるフェリシアが最高。



▶岡山県　吉永永吉さん：細かい描写がスゴイです。指摘通り、確かに忍者にしてはハデですけど。



▶神奈川県　秋海翠さん：ちょっとエイジの髪がサ㊉ヤ人。それはそれで味があるからいいんですが。



▶三重県　TAIさん：にじみで若干、肌色がくすんでしまったのが残念です。「ヤッホー」でメロディ女王に会える!



▶福井県　みっちぇさん：謎の女になったり、何かと大忙しな館林さん。コアラの顔付き。



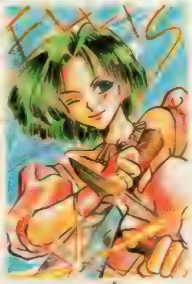
◀大阪府　ROホーミングさん：影の美しいエリス。水彩ならではな感じですね。



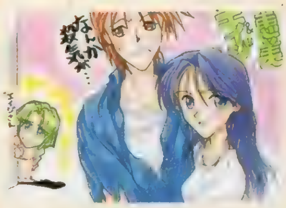
▲愛知県　南なみさん：ククリでなくてククル。ガンバル乙女なのです。

▼東京都　出流さん：全国誌の誌面で私信を送らないようにしましょう（笑）。





▲千葉県　舜帝命さん：大胆なタッチが流れるような動きを表現してますよね。



▲山形県　久保静士郎さん：ジトッと見てるエリスがいいです。でも、この2人ってそういう仲なのかなぁ（笑）。



▲神奈川県　旋門うしおさん：三ツ目ですしねぇ……でも怖くないかぁ。



▲栃木県　寿太郎さん：妖しいですねぇ。このお姉さんは。強いし。

▼茨城県　まみこさん：女のコが多い中、美男子にもガンバって欲しいモノです。





▲沖縄県　Ke太郎さん：確かに……何かあったんでしょう。一夏の経験。



▲山形県　みるく1号さん：かっこいいい。趣味、世界征服の人にはみえません。



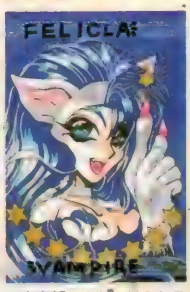
▲埼玉県　コロ助さん：PS版は「外伝」の要素も入ってるらしいです。



◀石川県　OJAさん：遠くの方でアッパー撃ってる平八がかわいいかも。

▼千葉県　高橋さん：ウェザリングね。ウェザリング。汚しが見事。



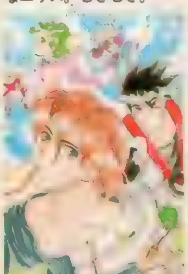


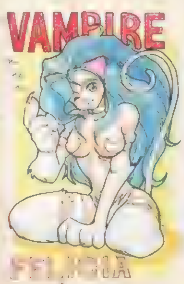
▲東京都　CLAMPLEさん：彼女ってば人気バカ高。ツメが鋭そう。

◀愛媛県　犬彦岩さん：「2」は確かに怖くなくなったかもしれません。



▼大阪府　ささきりょうさん：リンゴの皮むきが得意なエリス。むきむき。





▲栃木県　紫狼さん：みやみやみやっでのがかわいいフェリシア。手（？足）も大きいし。



▲長野県　科野あずみさん：エリス人形発売記念ですか。セル画もなかなかいいですねぇ。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？

①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。

②：掲載されるとポイントが加算：ルールは168ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！

③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：現在作成中なので「なにか」が何かわかりませんが、もらえることは確かです。

※お知らせ 電撃プレイステーション増刊号「G」の発売日は9月14日(木)です

電撃PlayStation 10月号

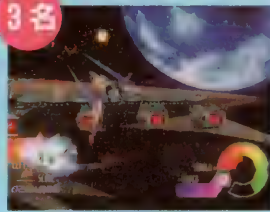
Big(ビッグ) Present(プレゼント)

電撃PSの絶好調と増刊号電撃PS-Gの発売を記念・感謝して、愛読者の皆さんにその気持ちを伝えたい、そんなプレゼントコーナーです。今回はソフト、周辺機器、グッズとバランス良く集めてみました。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多い場合は抽選になります。当選者は12月号（10月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えてください。

SOFT 新作PSソフト6タイトル18名様


3名

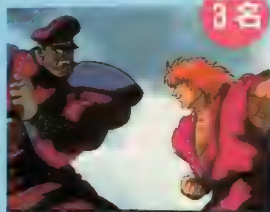
1 ツァイトガイスト
提供／タイトー


3名

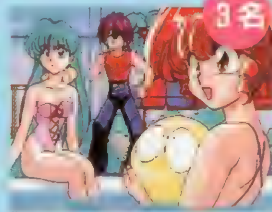
2 Jリーグサッカー プライムゴールEX
提供／ナムコ


3名

3 海底大戦争
提供／エクシング


3名

4 ストリートファイターII ムービー
提供／カプコン


3名

5 宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2
提供／アスミック


3名

6 幻想水滸伝
提供／コナミ

HARD PS周辺機器合計6名

提供／アスキー


3名

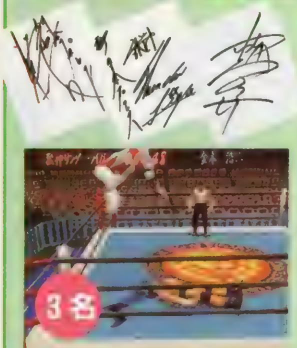
7 ファイタースティックV



3名

8 アスキーパッドV

GOODS プレミアムアイテムなど合計25名


3名

9 闘魂烈伝ソフト+レスラー（武藤・ライガー・蝶野）サインセット
提供／トミー


5名

10 負けるな!魔剣道2 ポスター
提供／データムポリスター



2名

11 水谷優子さん サイン入り新作CD「さらさら」
提供／東芝EMI


5名

12 ガンダムRX-78-2 プラモデル
提供／バンダイ


5名

13 キングスフィールドII ホログラムステッカー
提供／フロムソフトウェア


5名

14 レイマンTシャツ
提供／UBIソフト

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1995 OCTOBER
HOW TO WIN

かゆいところに手が届く、お馴染み電撃プレイクエスチョン！　今月も熱い攻略の数々を、あなたのためにだけお届けするぜ！

サイバーウォー

●ジャンル／バーチャルアクション●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／発売中●価格／¥8,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

ココで悩む PS わかんないぞチェック

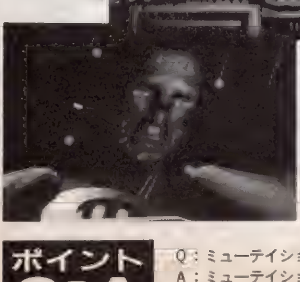
このゲームはPS初のディスク3枚組ソフトである。このことは〝ディスク複数組のソフトは制作可能〟〝3枚組でもそれほど高くない価格を設定可能〟という2つの点を示してくれたので、これ自体は注目に値すると思う。将来、ディスク複数枚組みの傑作が登場するといいね。　（JOH）

教えて！DISK2・3にはどんな展開が待っているの？

◉サイバーブギーを究めよう

先月紹介したものに続いて、残り3コースが君を待っているぞ。DISK1の2つめのコースは「右・左・上・左・下・上・右・右・右・上・右・左・上・上・右・右・上・下・左・下・左・右・左・右・右・左・右・上・右・左・下」でクリアできる。DISK2のコースは「上・右・左・右・上・下・左・下・右・右・左・下・上・右・右・右・上・上・下・右・下・左・上・下・右・下・左・左・左・左・右・右・左」、DISK3のコースは「右・左・上・左・上・右・左・右・左・右・右・下・上・上・下・右・左・左・右・左・右・右・・右・右・上・左・右・右・下・上・上・下・右・左」の操作手順でそれぞれのコースをクリアできる。暗記するくらいの覚悟でしっかりチェックしておこうね。



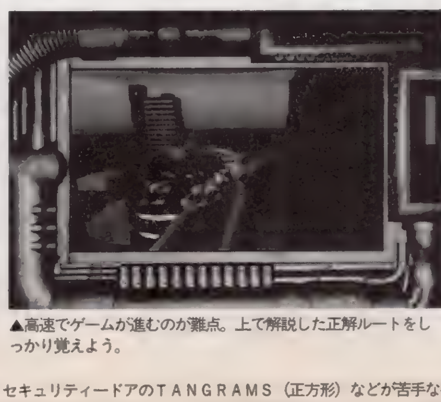


▲突発的な障害がワンサカ登場するので、反射神経だけでの突破は難しい。

◀4つめのコースの終着点で、ボス戦になる。□ボタンを連射しよう。

◉サーキットシティを究めよう

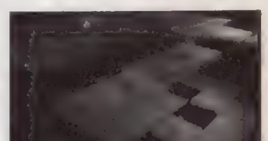
サイバーブギーとサーキットシティのシステムはLDゲーム（状況に応じて必要なキー入力をすると画像が先に進むゲーム）と同じになっている。どちらのゲームも、先行入力も受けつけてくれるので、少し早めに必要なキーを押し続けておくようにしよう。また、スティックを持っているなら、ゲーム中は常時□ボタンを連射しっぱなしにしておくと、普段は邪魔にならない上に必要な時に自動的に弾を撃ってくれるので快適だぞ。さて、DISK3のコースでのクリア手順は「右・右・右・左・右・右・右・左・右・左／左・左・右・左・右・左・右・右／右・左・右・右・右・左・右・左・左・左／左・右・左・右・右・左・右・右」となっている。蛇行地点は方向キーの入力は不要ということを覚えておこう。



▲高速でゲームが進むのが難点。上で解説した正解ルートをしっかり覚えよう。

◉DISK1にないゲームも

DISK2・3では、デバッキングエリア、ロボットコントロールなどの新ゲームが登場する。どちらのゲームも、最初のマップ画面を覚えておくことが重要なのでチェックしておこう。デバッキングエリアは全ルームを一通り通過してからドアへ、ロボットコントロールは〝下段マップから落ちないようにする〟〝敵ロボに近づかない〟というのがコツなのだ。



▶マップが紹介されるシーンで、しっかりとルートを確認しておくことが肝心。面倒がってちゃ駄目だぞ。

◉パスワードを授けよう

ディスク2から始めたい場合は「5F8A62AA」、ディスク3から始めたいなら「539E3EA2」とパスワードを入力しよう。オールクリア直前からプレイしたいなら「40DA9AB6」でバッチリだ。上記パスワードを利用した場合の〝ヘックス・ロック・ステーション〟開放ナンバーは1回目〝62143〟、2回目〝51432〟となっているぞ。



▶エンディングの一コマ。買った人は、どうせなら最後まで頑張ってみよう。この後、主人公は…、

ポイント Q&A

Q：ミューテイション・ストーレッジとか、セキュリティードアのTANGRAMS（正方形）などが苦手なのですが、なんとかなりませんか？
A：ミューテイション・ストーレッジは早く撃ちすぎるとなぜかミスと見なされる場合が多いので、1テンポ遅らせて発砲してみよう。TANGRAMSは、ヒントだけ。分かりにくいけれど「下の部分で小さい三角形が斜めに配置されている」「下の部分でパーツの重なった部分がおおい」というのがヤツが正解なのだ。

エースコンバット

●ジャンル／3D・STG●メーカー／ナムコ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)・ネジコン●多人数プレイ／可能(2人)

ココで悩む PS わかんないぞチェック

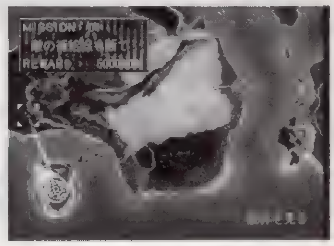
タイトル画面でジャーンジャジャジャーン…って音楽は、ナントPSのフタを開けても止まらないのだ。これは内蔵音源で音楽が作られている証拠なんだけれど、聴いただけでそれに気付いていた人はいたかな？　つくづくPS&ナムコはスゴいなーと思う今日この頃です。　（JOH）

超スピードの興奮をより深く楽しみたいキミへ…

さぁ、空を飛ぶ快感に魅せられた全国の皆さま、今日も「エースコンバット」をお楽しみいただいているでしょうか。先月号までは３Ｄフライトもの（実際には３Ｄ・ＳＴＧの要素が濃いけれどね）に初挑戦の初心者の人を対象に攻略アドバイスをお届けしてきたけれど、今月はより深く『エースコンバット』の世界を楽しみたい人のための、マニアックな講座をお贈りしよう。この傑作３Ｄシューティングに込められた快感を100%引き出すためには、どんなプレイを志せばいいのかを徹底紹介するので、未体験という人もぜひ試してほしい。必ずや、空の魅力に取りつかれてしまうハズだ。そして、この音速の快感が病みつきになることだろう。さぁ、君も大空に飛び立とう！



▲デモ画面ではカッコイイ空中戦が鑑賞できる。このデモを通してプレイヤーは大空を疾走する快感を感じとり、ゲームの世界に引き込まれる。



▲プレイ前のシーンも重要。ここで任務目的などを確認しておこう。

プロにおススメ1◉挑戦するなら、緊張感タップリのハードがアツイ

多くのシューティングではイージーをクリアしただけで十分にそのゲームの魅力を堪能できてしまえる場合が多い。しかし、この「エースコンバット」ではハードにこそ、このゲームの魅力の真価がつまっていると表現しても間違いない。分かりやすく言うなら、イージーは入門編、ノーマルは練習編、ハードが実戦…という感じなので、まだイージーしかプレイしていない人は、ぜひノーマル／ハードにも挑戦してみよう。ハードでは、最初から選べる機体がＦ－４のみなので、いきなり崖っぷちに立たされた気分になれる。また、飛行系の敵は動きの機敏さや順応ぶり、そして攻撃度合いもグッと増しているし、地上系のキャラときたらメチャ激しい砲撃をしてくる。一瞬の判断の誤りが即ミスにつながる、これこそドッグファイトの真の怖さであり、魅力にも通じているのではないだろうか。この環境で、より美しく戦うことの意味合いも強くなり、空に生きる男はこうあるべし…なんて気分にひたれちゃうのだ。



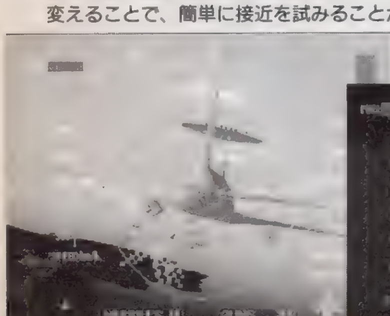
▲ハードではちょっとしたミスが即、死につながるのでスリリングなゲームが楽しめるのだ。



▲ハードの場合は最初に選べる自機はＦ－４のみ。もう後がないので、心してかかろう。

プロにおススメ2◉操作はエキスパートで

普通の３Ｄシューティングとして見るなら、ノービス操作の方が圧倒的にプレイしやすく感じると思う。でも、ここではあえてエキスパート操作を選択してもらいたい。慣れるまでは大変だけど、使いこなせればこちらの方が有利になるのだ。最初はロールして軽く機体を傾けてからヨーイングしてみよう。くり返し操作していると、この操作系独特の動きがつかめてくるはずなので、徐々にロールの角度を大きくしていくといいだろう。ノービスでは旋回が機敏に行えないのに対し、エキスパートではよりすばやい旋回ができるので、敵のバックもとりやすいのだ。また、地形に囲まれた場所を襲撃する場合も、ノービスでは水平の状態から下降→上昇で狙うしかないけれど、エキスパートならロールで機体の角度を変えることで、簡単に接近を試みることができる。さぁ、君も試してみよう。



▲これはノービス操作。最大でもこの程度しか地平線が傾くことはない。

▼エキスパート操作では、360゜自由にロールできちゃうので、最初はとまどうかも。



プロにおススメ3◉ネジコンを使いこなそう

ネジコンを持っていて良かった、と思えるソフトはレースゲームしかない…と思い込んでいる人も多いのではないだろうか。ところが、この『エースコンバット』でもネジコンは、その能力を十分に発揮してくれるので、このソフトを心底楽しみたい人にはネジコンの購入をお勧めしたい。パッドよりもさらに奥深い操作が楽しめるので、一度慣れてしまうと手放せなくなることだろう。ノービス操作を選択した時でも、確かにネジコンのアナログ操作を利用できる。でも、この場合は旋回時の軌道を調整できるだけで、より機敏な旋回が可能になる訳ではないので、あまり実用的とは言えない。やっぱり、ネジコンの真価を全て引き出すには、エキスパート操作が断然お勧めなのだ。その場合、ねじり部分はローリングの操作に割り当てられていて、慣れると実に快適なドッグファイトを楽しむことができるだろう。さぁ、君も以上で紹介したお勧めポイントを参考にして、よりアツいドックファイトを楽しもう！



▲電源を入れてからネジコンにつけ替えても、反応しない。こんな時は電源を入れ直そう。



▲ネジコンではロールの操作をアナログ感覚でプレイできるので、慣れると快適そのものだ。

ポイント Q&A

Q：マニュアルにはボタンの役割の設定もできるようなことが書いてありますが、いったいどこで設定できるのか教えて下さい。
A：コントローラー関係の設定画面で、ＥＸＩＴにカーソルを合わせて、方向キーの左右を押してみよう。これで設定したいボタンを選択できるので、目的のボタン部分にカーソルを合わせたら上下で好きなように設定しなおそう。ちなみに、ネジコンで〝ロックオン目標切替え〟を使うこともちゃんとできるぞ。

ツァイトガイスト

●ジャンル／3D・STG●メーカー／タイトー
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

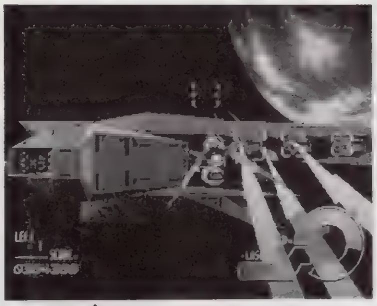
ココで悩む PS わかんないぞチェック

このゲームは避けるために神経を尖らせる必要があまりないので、頭をカラッポにしてプレイしてもサクサク進めてしまう。PSのグラフィック能力のおかげで、見るだけでも楽しめるゲームが増えた。それを多くの人に見せるため、こんなSTGもたまにはいいのかもしれない。（JOH）

地球の運命をかけた戦いに勝利するには…？

◉まずは基本をマスターしよう

このゲームの特徴として〝ロックオンレーザー〟と〝ローリング〟の2つを挙げることができる。ロックオンレーザーはタイトーのアーケードゲーム『レイフォース』のシステムと同じだと錯覚しそうだけれど、このゲームでは機械的にレーザーボタン連射をしている方が普通の攻略と呼べるのではないかと思う。また、ローリング中の自機は無敵になっているので覚えておこう。特に厳密な制限回数がある訳でもないので、常時連続してローリングを行っておく、というくらいの意気込みでゲームを進めよう。敵の弾は常に自機を狙ってくるので、常に画面を大きく円運動しているといい。これでほとんどの局面は楽勝だ。



◀ホーミングレーザーは連射したままでOK。その方が次々と敵を破壊してくれるので、楽にゲームを進められるのだ。



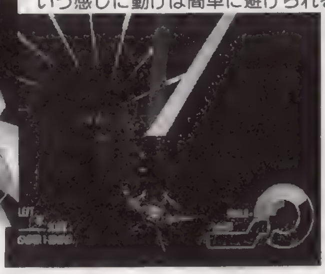
▲障害物は当たり判定が大きいようなので、接触しないように十分な距離を保とう。

シーン1◉小惑星――BOSS

第1段階では腹が弱点になっている。ここでは、〝紫レーザー×8〟➡〝右パンチ〟➡〝隕石＋機雷攻撃〟を順にくり返してくるぞ。レーザーやパンチは円運動をしていれば怖くないはずだ。隕石＋機雷攻撃は「今、右方にいるなら一気に左へ…」という感じで避けよう。一定ダメージを食らうと第2段階に移行し、ここでは頭が弱点になっている。この段階では〝極太レーザー〟➡〝右パンチ〟➡〝左パンチ〟➡〝ホーミングミサイル〟➡〝オレンジ・レーザー〟の4種類の攻撃をくり返してくるぞ。極太レーザーやパンチが襲ってきたら、画面いっぱいを使って円運動をしよう。動きに無駄があるとダメージを食らってしまうからね。オレンジレーザーは「画面上から下へ…」という感じに動けば簡単に避けられる。



▲極太レーザーは自機を追い掛けてくる。画面いっぱいを使って避けよう。

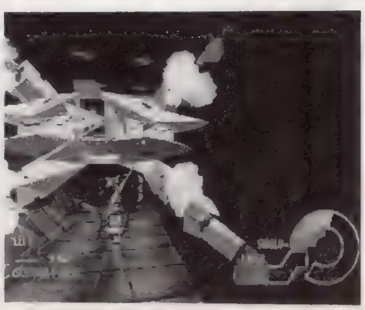


◀レーザーが避けにくいと思ったら、ローリングして回避しよう。

シーン2◉宇宙艦隊――BOSS

シーン2で登場するボスは〝オレンジレーザー〟を中心にして攻撃をしかけてくる。もちろん、ボスの行ってくる攻撃方法はそれだけではないけれど、ちゃんと自機のショットとロックオンレーザーを撃ちまくっている限りは、オレンジレーザー以外の攻撃でダメージを喰う危険はあまりないだろう。

そこで、ぐるぐると円を描くように自機を動かしながら攻撃してみよう。これなら、あまり苦労をしないでクリアできるはずだ。労力的だけでなく、時間的にいっても、全ボス中最弱かもしれないぞ。



▲このボスの攻撃は2種類と単純なので避けやすい。このボス戦では、ボスを破壊していなくても、ボスの後ろに回りこんだ状態で、クリアしたことになるのだ。

シーン3◉地球――BOSS

このボスの攻撃パターンは〝子供を生み出す＋レーザーを撃つ〟→〝突っ込んできて場外へ逃げる〟→〝レーザーを乱れ撃ちする〟→〝突っ込んできてまた場外へ〟…という攻撃を繰り返してくるぞ。

レーザーの乱れ撃ちは、まずは下から、次に単発で上から…となっているので、覚えておこうね。

どの攻撃も、自機を画面を円を描くような動きをしながら、敵弾を回避しつつ攻撃するという方法以外には、コレといった有効な手段はないのだ。ここは、根気よく戦っていくしかなさそうだ。



▲このボスは距離をとった位置から攻撃してくることが多いので、戦いづらい。攻撃も単発的だけれど、スピードが早いために避けにくいので注意しよう。

ボス以外の敵にも気を抜くな！

『ツァイトガイスト』では、自機の速度が一般的な3Dシューティングゲームよりも多少遅めに設定されている。このため、常に画面を動きまわっていなければ、襲いかかってくる敵や、その敵が撃ちだす弾を回避することが難しくなっているのだ。

特にザコ敵が大量に出現する場合は、その攻撃数もハンパじゃないのでかなりの注意が必要になってくるぞ。また、都市地帯や戦艦内部では、さまざまな障害物が自機の行く手を阻んでいる。これら障害物への接触はかなりのダメージを受けてしまうので、くれぐれも用心しなくてはならないのだ。さらに、障害物の中には破壊可能な壁もあるので、見逃さないようにしよう。さもないと、逃げ道を失ってしまうこともありうるぞ。



◀ザコが多数出現するポイントでは、常に画面をグルグル動きつつローリングも併用するのが得策。



▶戦艦などの内部では、壁が脅威。壁自体よりは、壁によって移動範囲を狭められるのがイタイのだ。

ポイントQ&A

Q：このシューティングって移動方向をかえる時（右に移動→左へ移動…など）に、自機の移動がストップしているように思うんですが…どうなんでしょうか。
A：確かに、着弾点の移動が行われた後に、自機の移動が始まっているようにも思われる。これはプレイしていると特に感じることだけれども、背景全体の流れなどをよく見ると、実際には自機の移動も行われているのが分かる。自機位置が止まっているように感じるのは錯覚に過ぎないので安心していいぞ。

ファルカタ
～アストラン・パードマの紋章～

●ジャンル／SLG●メーカー／ガスト
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器 メモリーカード●多人数プレイ／可(1～4人)

ココで悩む PS わかんないぞチェック

ファルカタは、SLGとなってはいるが、実はほとんどボードゲームといっていいような作品だ。ゲームの進め方にしても、ひとりで遊ぶRPGやSLGより、多人数で遊ぶゲームに近い。こういったゲームのコツをつかむには、多人数で遊んでみるのがいいのかもね。（シギィ）

ファルカタ攻略の基本ポイント教えます!!

ファルカタのプレイを開始してまず戸惑うのは、何をしていいのか分からない、ということだろう。シナリオクリア目標は、ストーリーの進行に合わせてセリフの形で画面に表示されるが、これを理解するのはけっこう大変だ。また、SLGにはよくある、「シナリオクリアの条件を見る」コマンドも、このゲームにはない。というわけで、いったいどうすりゃいいの？　となるわけだ。

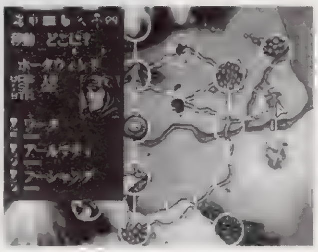
しかし実は、そんなことには関係なく「これだけやってりゃOK」という、このゲームをラク～に進める秘訣（？）とでもいうべきものが存在するのだ。

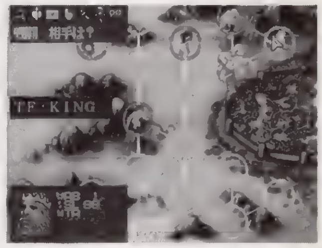
①「移動」して「探す」コマンドを実行する。

なんでもいいから、とにかく「移動」して「探す」コマンドを実行する。このゲームは9割がた、これだけで先に進めることができるのだ。シナリオ進行に必要なほかのコマンドといえば、第1章で1回だけ必要になる「交換」と、次に説明する「戦闘」くらいなものだ。

②敵を見つけたら、力を見極めて「戦闘」に突入！

敵が現れたら「試合」で敵の力を計り、いけると踏んだら「戦闘」コマンドを実行。自分のパーティの力が足りない場合は、下で紹介する方法を使ってパーティを鍛えればいい。なにしろ、クリアに時間制限がないので、訓練にたっぷり時間を使えるからね。


▲「移動」は戦略の基本だ。うまく動き回って、常にほかのパーティや敵に対して有利な位置を保とう。


◀この攻略をしっかり読めば、最終シナリオにだって、あっという間に突入できるぞ！

◉能力値UPのポイントはココだ

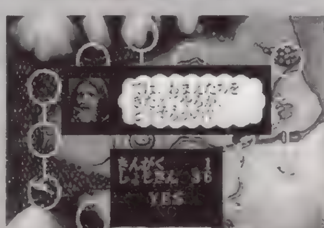
このゲームでキャラクターの能力値をアップさせるには、いくつかの方法がある。ひとつは、「計略」というコマンドグループの中の「虚言」「盗む」「誘導」の3つのコマンドを、コマンド実行キャラクターよりも能力値の高い相手に対して使い、かつ成功すれば能力値がアップするという方法。もうひとつは、「探す」コマンドによって発生する、パーティ対モンスターの遭遇戦や、「試合」コマンドによる、ライバルパーティのキャラクターとの個人戦闘によって、キャラクターを鍛える方法。最後のひとつは、そのものズバリの「戦闘」コマンドによって、敵パーティと戦闘を行い、それに勝つことで、能力値をアップさせるという方法だ。

ただし、これらはどれも、コマンドが成功すれば確実に能力値が上がるというわけではない。運が良ければ能力値がアップするかも？　というような、"確実性"に欠ける方法である点が、ネックといえるだろう。


▶遭遇戦や「試合」では、キャラクターが死ぬことはないので、思いきり戦わせて鍛えよう。

"情報屋のジジイ"の特訓モード

このゲームにおいて、最も効率よく能力値をアップさせる方法は、この「情報屋のジジイの特訓モード」だ。なんといっても、このモードで行われる"ジジイとの特訓戦闘"に勝つと、確実にどれかの能力値がアップするのだ！　しかも、ときには3つすべてが、1以上。ほかの方法が、数回に1回程度しか能力値がアップしないことを考えると、なんともオイシイ話ではないか。このモードを使わない手はないぞ！


▲情報屋のジジイに会ったら、ただひたすら待つ。するとやがてメッセージが2度変わって、「鍛えてやろうか？」と聞かれるのだ。料金もタダ同然なので、貧乏なときにも重宝するぞ。

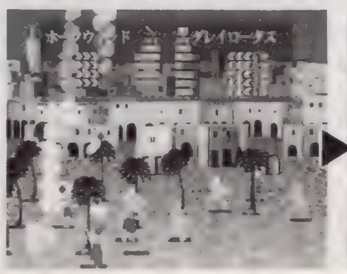
◉とってもラクな『戦闘』のススメ

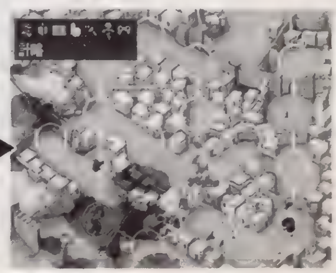
このゲームで真に戦闘と呼べるのは、この「戦闘」コマンドによる敵パーティとの戦いだけだろう。「戦闘」で負けて全滅すればゲームオーバーとなるし、仲間のキャラクターが倒されて、なおかつパーティが逃げ出した場合は、置き去りにされたキャラクターの生殺余奪の権利を敵に握られてしまう。そして、そのキャラクターとは、生きていればもう一度巡り会うかもしれないが、殺されてしまえば「はい、それまでよ」となるのだ。

ただし、このゲームはちょっと変わっていて、わざわざ自分で敵を倒さずともシナリオをクリアすることができる。つまり「戦闘」をしなくてもすむというわけだ。そこで、この「戦闘」を、自分のパーティに痛みを受けることもなく、ラク～にこなしていく方法を教えよう。

まずは、敵と自分、そしてライバルの位置を確認する。そして、群れから離れていて、しかも隅っこに追い込めそうな敵を探す。そして、狙いを決めたら、後はひたすら敵とライバルを、「誘導」コマンドを使って狙った場所に動かしていく。ただし、途中で状況が変わったときは深追いしないこと。で、最後にライバルと敵を隅っこに閉じこめてお互いに戦わせ、消耗させるのだ。そのままライバルに敵を倒させてもよし、あるいは、うまくタイミングをみはからって、自分でとどめを刺すもよし、というわけだ。

◉味方のパーティを上手に利用


▲「誘導」コマンドを使って、ライバルパーティと敵パーティを隅っこに追い込んでいく。ただし、使用するライバルパーティは、あまり弱っていないところを選ぶようにしよう。


▲移動しようとするパーティは、すかさず「誘導」コマンドでもとの位置に戻すのだ。また、ほかの敵が集まってきたり、ライバルが全滅しそうになったら、すぐに作戦を中止しよう。

ポイントQ&A

Q：ゲームに登場するアイテムには、キャラクターの能力値をアップさせる以外に、何か特別な効果はありますか？
A：アイテムの基本的な効果は、装備することで3つの能力値のうちのどれかを、そのアイテムの価値と同じだけアップさせるというものだが、それ以外にも装備させたキャラクターの、リーダーに対する信頼度をアップさせるという効果もある。つまり簡単に言えば、だだをこねる子供におやつを与えて機嫌をとるみたいなものだ。

RAYMAN

●ジャンル／ACT●メーカー／ユービーアイソフト
●発売日／未定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココで悩む PS わかんないぞチェック

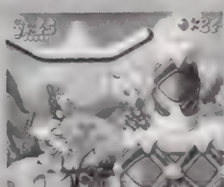
このアクションは超激難なので、プレイ中には背景などに目が向かないかもしれないけれど、各ステージのグラフィックはとても凝った作りになっている。挑戦中の人はキャラのスムーズな動きや、獲得するとパッとはじける水玉などの見事な表現を見逃さないようにしようね。（JOH）

捕らえられたビッグプロトゥーンの居場所を大公開

『レイマン』ではビッグプロトゥーンの捕らえられたオリが17ステージに6個ずつ、合計102個も隠されている。各ステージは最後のゴール地点まで到達すれば一応クリアしたことになるけれど、それぞれのステージに捕らえられたビッグプロトゥーンを全員解放しないと、最終ステージへの扉は開かれない。そのためにも行ける場所を全部踏破するのはもちろん、様々な場所で立ったり、ジャンプしたり、ぶら下がったりして、隠し足場が用意されていないか調べておこう。また、行けそうもないはずの場所にアイテムが見えたりする場合は、その付近をジックリと調査して到達方法を探り出そうね。このページではその中でも発見が困難なオリをピックアップして、見つけ方を徹底解説しちゃうぞ。これらを参考にして、ビッグプロトゥーンの全員救出を目指そう。

どこにいるの？――1
BONGO HILLS

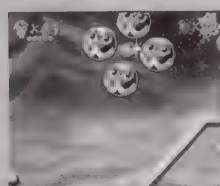
最初のエリアで、左下の方に飛び下りてみよう。隠し足場が出現するはずだ。これを利用して写真にある水玉を獲得すると、隠れたオリが現れる。ただしこのオリへは“スピード”を習得していないと行き着けないぞ。



▲隠し足場を利用してこの5つの水玉を獲得すると、隠されていたオリが出現するのだ。

どこにいるの？――2
MRSAX'S HULLABALLO

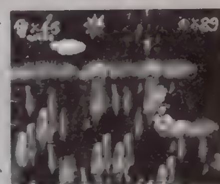
最初のエリアで、隠し足場を発見しないと行き着けないオリが用意されている。隠し足場を出すには、カメラマンがいる場所の左の坂を思いっきり加速しながら駆け下り、そのまま右端の上り坂で大ジャンプすればOKだ。



▲勢いをつけて高いジャンプをするのがミソ。同じようなテクはALLEGRO PRESTでも使える。

どこにいるの？――3
THE HARD ROCKS

2つ目のエリアでは、ジャンプしても到底届きそうもない場所に水玉があるのに気付くはずだ。ここでは、写真の場所に立ってみると隠し足場が現れるので、これを足掛かりにして上に登ってみよう。その先にオリがあるぞ。



▲この場所に立つと、隠し足場が出現する。見つけにくい代表例なのでチェックしておこう。

どこにいるの？――4
PENCIL PENTATHLON

3つ目のエリアで、写真の場所の落とし穴に落ちてみよう。意外なことに空中ブロックが用意されていて、これを利用するとエンピツの束の上に登ることができるのだ。そのまま左に進むと、オリを見つけることができる。



▲ここで、下に見えている落下ポイントへ飛び下りるのだ。自分で見つけていた人はいたかな？

どこにいるの？――5
SPACE MAMA'S CRATER

2つ目のエリアで、オリは見えるのに到達方法が分かりにくい場所があって悩むはずだ。ここでは写真のオイル地帯で、右端から思いっきり勢いをつけておいて、左側にジャンプしよう。これで上のフロアに行けるのだ。



▲右端いっぱいから勢いをつけることが大切。このまま左側に大ジャンプをしよう。

どこにいるの？――6
SPACE MAMA'S CRATER

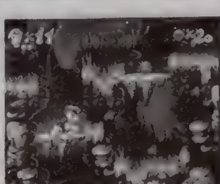
3つ目のエリア終盤では、空中ブロック、またはゴール地点の先のペンキの缶に乗ることで隠し足場が出現する。シビアな場所なので、少し戻るだけでも大変だけれども、隠し足場の先にはそれぞれオリが隠されているぞ。



▲この付近では、戻る必要があるポイントが多い。隠し足場の出現する音に注意しておこう。

どこにいるの？――7
CRYSTAL PALACE

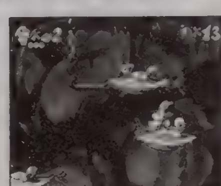
2つ目のエリアの5つの落下足場が並んだ場所で、4つ目の足場の下に隠し洞窟が潜んでいる。ただし、ここではオリにパンチがギリギリ届く場所までしか行かないこと。深入りしてしまうと、もどるのが難しくなるぞ。



▲この後、右へジャンプすると隠し洞窟へ行ける。奥に行き過ぎると、もどるのが大変だぞ。

どこにいるの？――8
EAT AT JOE'S

4つ目のエリアでの最後の円盤（写真でこれから飛び移ろうとしている円盤）に乗ったら、左の方に注目。水玉があるのに気付くと思うので、これを獲得しよう。すると、右の方に、雲といっしょにオリが出現するのだ。



▲写真の左下にも円盤が見えるのにご注目。ちなみに、この円盤の先には1UPがあるのだ。

どこにいるの？――9
MR.SKOPS' STALACTITES

最初のエリアで、写真の落下足場の下にオリが隠されている。また、このエリアでは、この先の水面に1ケ所だけ小さい陸地が用意されている場所がある。そこへ降り立つと、別のオリが出現するので見逃さないようにね。



▲この落下する足場の下にオリが隠されている。トゲトゲの接触にも用心しないとダメだぞ。

ポイントQ&A

Q：このゲームではクリアしたステージまでを自由に選択できるはずなのに、エリアの中には改めて遊べないものがあるようですが？
A：ボスを退治した後のセーブデータでは「コイツは退治しました」ということで、基本的にそのボスが登場するエリアは遊べないのだ。また最終ステージをクリアすると、その時の使用データにクリア状態を強制上書きされてしまう。そうなると、そのデータでは最終ステージを遊べなくなってしまうので注意しよう

フィロソマ

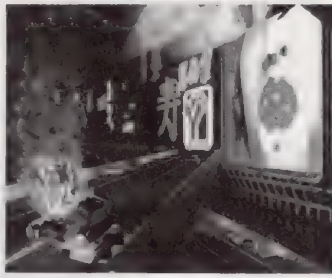
●ジャンル／STG●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ／不可

ココで悩む PS わかんないぞチェック

このゲームでは、オープニングでバックストーリーの結末が明かされ、プレイヤーはゲーム中の各ステージを通して、その結末へと一歩一歩近づいていく。こんな、より深くゲームの世界観に興味をそそられる"見せ方"を用意してくれたSCEって、なかなかウマいよね〜。　（JOH）

クリアを目指す人に贈る、難関ポイントの攻略講座

「フィロソマ」は力押しの攻略も通用するタイプなので、もうクリアした人もたくさんいることだろう。難易度は3段階用意されているけれど、それぞれの難易度ごとに、フェイズ2のデモシーンとエンディング〜スタッフロールのつなぎのシーンが違うのに気づいていたかな？　ちなみにノーマル／ハードはコンティニューしないでクリアすると、エンディングでさらにオマケがあるので、腕に自信のある人は頑張ってみよう。これらをまだ見ていないって人は、今からでも遅くないから、頑張ってプレイして、チェックしてみよう。そんな読者を応援するために、先月号のボス級キャラ攻略に続き、今月は難関ポイントの攻略アドバイスを伝授するぞ。自分なりの目標達成に向けて参考にしてね。



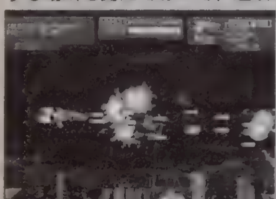
◀フェイズ2のデモシーンで、イージーモードだとケバいネーちゃんが登場。



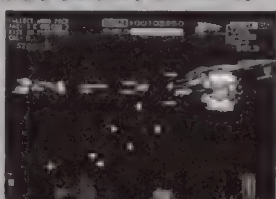
◀ノーマル・ハードでは、それぞれ違う顔で女のコが登場するのだ。

フェイズ 2-4

高速で突っ込んでくる青いキャラが上下から登場する時には、あらかじめ画面左上に待機しておいて、上の編隊を叩くことに集中しよう。そして、下の編隊から飛来する弾は、右に少しずつ移動をすることで避けるようにすること。この青いキャラは最初に"上下→中央→上下→中央→上下"の順に登場するので覚えておこう。巨大ヘリやアイテムキャラも出現する場所を覚えておいて、速攻で破壊するようにするといいぞ。



▲編隊を組んでくるザコは追い込まれたらボムしかない。先手で叩いていこう。



▲大型ヘリは速攻で攻撃して、レーザー攻撃の前に倒してしまう方が無難だ。

フェイズ 3-1

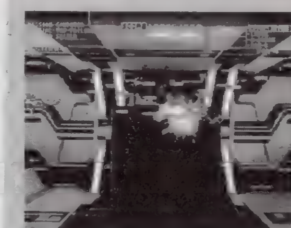
ここでは"右→左→右→分岐→分岐終わり→左→分岐→分岐終わり→右→分岐→分岐終わり"となった後に、連続で"左→右→左→右→左→右"という地形が続くので覚えておこう。地形が邪魔で敵弾が避けられない場合はボムを使うしかないぞ。



◀高速スクロールのシーンでは、操作が遅れると壁との激突は免れられない。注意しようね。

フェイズ 3-2

高速地帯の地形は写真の位置なら接触しないのでチェックしておこう。ただし、ホーミング・レーザーを撃ってくる敵の攻撃だけは接触してしまうので、1回目にレーザーが飛んできた時は下→右、2回目は左→下…という感じに動いて避けよう。



◀このシーンでは、この高さをキープしていれば、ほとんど楽勝。正確な位置を覚えておくといいぞ。

フェイズ 3-3

後半に登場する開閉シャッターの通過可能な場所は"下→上→右→下→左→下→上→下→上→上→右→下→下"となっているので頭に入れておこう。動きが遅れると接触してしまうぞ。



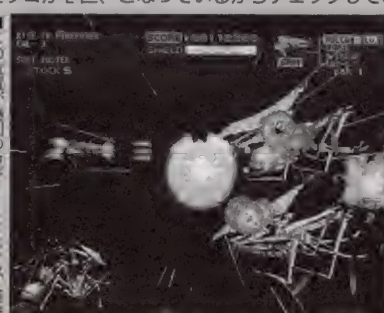
◀開閉シャッターは思いのほか接近するまでの時間が短いので、気をつけよう。同時に、飛来する敵弾にも用心しておこうね。

フェイズ 4-2

このエリアは左の写真で紹介している位置を基本にして戦うと、驚くほど楽に攻略することができる。前方から登場する大型ザコは残しておくと大変なので、とにかく速攻で叩くように心がけよう。出現順序は、上下よりザコ群が2組→歩行型ザコが3匹→緑の大型ザコ→緑の大型ザコ→バッタ型ザコが数匹→灰色の大型ザコ→歩行型ザコが4匹→緑の大型ザコ→歩行型ザコが5匹→灰色の大型ザコ＋上下よりザコ群→歩行型ザコが4匹出現→灰色の大型ザコが2匹、となっているからチェックしておこう。



◀この位置が勝利のカギ！　ここなら、接触することなく地表をうごめくザコたちを料理することができるのだ。



◀前方から登場するザコは速攻で破壊するように。撃ち切れないと思った場合は、迷わずにボムを使った方がいいぞ。

ポイント Q&A

Q：このゲームをコンティニューしないでクリアするための、コツというか必要な予備知識などがあったら教えて欲しいのですが。
A：ミサイルアイテムはホーミングが断然有利だぞ。そして、有効にゲームを進めるためには、ボムはキッチリ使いきる（所持したまま死ぬようなことはないように）のが大切。また、ダメージを受けたり、アイテムを取った直後は無敵なので、その間にボスに重なってしまうカワザも案外使えるので覚えておこう。

ジャンピングフラッシュ!

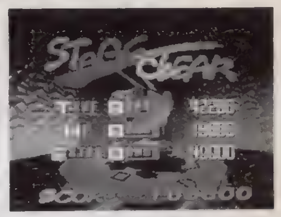
●ジャンル 3D・ACT●メーカー SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器 メモリーカード(あると便利)●多人数プレイ 不可

クリア時のボーナス得点のヒミツ

通常モードでプレイした時にステージクリアで獲得できる〝エククストラボーナス〟の正体を不思議に思った人も多いと思うけれど、これは複数の加点システムの合計で決定されている。その加点システムとは、そのステージプレイ中にショット（特殊攻撃は含まない）を使わない〝ノーショット（ステージスコア×２点)〟、ダメージを全く受けなかった〝ノーダメージ（ステージスコア×５点)〟コインを全部獲得した〝オールコインゲット（コイン得点×100点)、ジェッドポッドをＥ→Ｘ→Ｉ→Ｔの順序で取った場合に入る〝ＥＸＩＴボーナス(30000点)〟、クリア時にストックしていた特殊武器が全部同じ種類である場合に有効な〝ＳＰセット（種類×10000点)〟の５種類で構成されているのだ。ＳＰセット以外は、ボーナスステージでの行動は含まれないので覚えておこう。さあ、今一度ハイスコアにチャレンジだ！



▲複数のボーナス条件が重なると、異常なほどに得点が入る。これって結構快感なのだ。



▶三尺玉を３つストックしてクリアしたところ。意識しないとなかなか狙えない。



◀ノーショットは狙ってもあまり高得点にならない場合が多いのが残念。

周辺機器情報

新発売のコントローラ使用レポ

サンステーションパッド　発売中／¥3,480

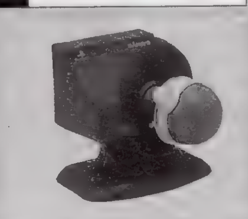
このパッドは３段階に変更できる連射機能や、スロー機能（ポーズ連射）はもちろん、パッドに記憶させたコマンドを好きな時に呼び出して、操作をパッドを行ってもらう〝プログラム機能〟がウリになっている。この機能の登録方法には、リアルタイムでプレイヤーが入力した操作を記憶する方法と、ボタン操作の順番を指定して記憶させる方法（入力間隔は３段階に調整できるけれど、一つのコマンド中では均一になる）が用意されている。同時に登録できるコマンドは最大３つで、一つのコマンドは時間60秒／ボタン操作20命令まで受け付けＯＫだぞ。



▲格闘ゲームでよく登場するコマンドなら、あらかじめ記憶されているので、登録の手間なく利用できる。

SANKYO N·ASUKA　発売中／¥5,800

このコントローラーは実際のパチンコの操作感覚を味わえるのがポイントで、ハンドルの回し具合もファンなら満足できる作りになっている。底の部分にゴムが貼られていないけれど、左手をそえて使うように設計されているので安定感なら問題ないだろう。対応ソフトはパチンコゲームだけとはいえ、発売中のゲームはもちろん、これから発売になるパチンコゲームも全部対応するだろうから安心だよね。ほかの周辺機器パッドと比べると値段が割高なのでパチンコに目がない人にしか勧められないけれど、自称マニアな人ならぜひそろえて欲しいと思うな。



▲本物感覚を追求したためか、机に占める面積は15cm×10cmくらい、高さは15cmくらいと、かなり大きいぞ。

またまたスゴいコントローラが発売に!

スーパープロコマンダー　10月下旬発売予定／¥3,480

ＰＳユーザー絶対注目の新型コントローラが緊急発表になった。このスーパープロコマンダーも連射機能／スロー機能はもちろん、〝プログラム機能〟が最大のウリになっている。ただ、サンステーションパッドとは違い、内蔵メモリーだけで60種類（！）のコマンドが登録可能で、別売のメモリーパックを購入すると、さらに60種類のコマンドを別に保管できてしまうというから驚きだ(記憶内容は電源を切ったままでも永遠に保存されるからね)。メモリーパックの差し換えも簡単なので、ゲーム別にコマンドを保管しておく…なんて便利なこともできちゃうぞ。将来的にはどこかのソフトメーカーから必殺技が登録済みのメモリーパックが販売されるかもしれないね。コマンドの登録方法もサンステーションパッド同様２種類用意されているけれど、このスーパープロコマンダーなら、登録コマンドの編集（反転コピー／一括実行時間変更など）も可能な上に、操作間隔の時間調整がかなり自由にできたりと、より優れたものになっている(１コマンドは基本的に最大12命令まで、１命令ごとに最大4.3秒もの時間を開けることができる)。登録コマンドを使う時にも、ワンタッチで次のコマンドを呼び出す機能や、一つのコマンドを自動的にくり返すリピート機能など、機能の充実ぶりにはビックリ。さらにはノートパソコンにあるようなレジューム機能（電源を入れたら、自動的に前の使用状態になる）など、便利さを追求した気迫がいたるところに感じられる。「あまりの複雑な性能に、使いこなすのが大変…」と心配する人もいるかもしれないけれど、液晶画面を通して確認しながら利用できるので、メカに弱い人でも安心して使えるのだ。まだ仕様が発表になっただけとはいえ、このスゴが少しでも伝わったかな？　これだけ数々の機能がギッシリ詰まっていながら¥3,480 なんて信じられないよね！



▶発売が楽しみな〝スーパープロコマンダー〟。編集部で入手できしだい、使用レポもお届けする予定。

電撃PSでみんなのQ&Aを大募集

その昔、イエス・キリストの名で呼ばれた一人の偉人は「真理は人を自由にする」と語り、その指針としてバイブル（聖書）を使われた。今日、多くの人がＰＳのトリコになると共に、プレイ上の悩みに困惑している。そんな人に答えを授ける〝ＰＳを楽しむためのバイブル〟−それこそ電撃プレイクエスチョンのコーナーです。キミも攻略質問やプレイ上の相談などがあったら、ハガキに書いてこのコーナーにぶつけてみよう。少しでも読者の力になるために、日々ゲームの洗礼を受け続けている我が電撃ＰＳのスタッフが、その疑問に必ずや光をともすことだろう…。このコーナーへの意見も同時に受け付けているので、気軽にハガキを出してね。感想なんかも聞かせてくれたらうれしいな！

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台１−８
東京YWCA会館５階
電撃PS編集部
電撃Q&A係まで

ポイントQ&A

Ｑ：ボタン操作をコントローラに記憶してもらって好きな時に呼び出す〝プログラム機能〟って、具体的にはどんな利用方法があるんですか？

Ａ：例えば、格闘アクションの有名なコマンド技を簡単な操作で呼び出したり（「鉄拳」の10連コンボを記憶させるのも可能)、ＲＰＧで繰り返し利用する操作手順を記憶させる…などの利用がポピュラー。ＳＴＧでの自機の動きなども記憶させられるけれど、実際には実行開始のタイミングが難しい場合が多い。

ZeroDivide ゼロ・ディバイド

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

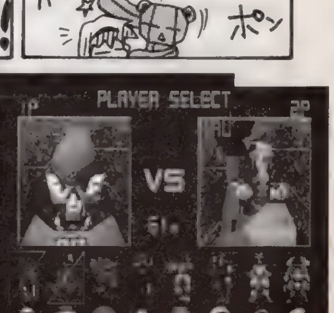
場所はサイバースペース！　デジタルデータに生み出されたポリゴンロボットたちが激しくぶつかりあう！　PS期待の新作3D格闘にはじめて物語がズームイン。



メカにフェチして 戦う気持ち その1

●驚異のゼロをオレは見た ～めぐり会い編～

『ゼロ・ディバイド』を初めて見たのが、今年の3月に幕張メッセで開催されたゲームエキスポのPSブース。メインステージの前にズラリと並んだモニターに、見慣れない格闘ゲームを発見。格闘ゲーム大好きのオレは、前でプレイしている人に見えないプレッシャーをかけてどかし、早速プレイしてみた。これがチョ～ッかっこいい!!　ロボットアニメで育ってきた世代としては、ポリゴンでバリバリ動きまくって闘うキャラを見て身体の中から熱いものがこみ上げてきた。思う存分遊んだ後、会社へ戻り編集者に『ゼロ・ディバ』のことを話すと、これからそのサンプル版が編集部に届くというではないか！　徹夜でボロボロのはずの身体が、また『ゼロ・ディバ』を遊べる喜びでスッと疲れが抜けた。しかも、このゲームの担当ライターを任され、ウキウキ気分。サンプル版を手渡されたその日から、『ゼロ・ディバ』三昧の日々が続いた…。初期のゼロのコンボは、パンチが1発入ったら死ぬまで入り続ける（これはこれで楽しかった）バランスを無視したモノ。しかし、新しいバージョンが届くたびにキャラとステージ、技が増えていた。また画面のキャラの動き、大きさ、背景の演出にも毎回驚かされたのだった。



▲超個性的なキャラを見るとうれしくなっちゃうよね。

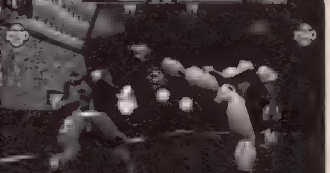


メカにフェチして 戦う気持ち その2

●ゼロ・ディバキャラの魅力に迫る ～趣味編～

最近の格闘人気キャラを見ると、ポリゴンゲームのキャラが支持を受けている。今までの人気のあるキャラといえば、どちらかというと"絵"としての評価が直接につながっていた様な気がする。それとは対照的にポリゴンで表現されたキャラの場合は、リアルな"動き"から伝わってくるかわいい仕草や迫力のあるアクションなどの要素が人気につながっていると思われる。

この『ゼロ・ディバ』に登場するキャラはみんな人間ではなく、コンピューターネット上に送られたプログラム(見た目はロボットみたいだけど)という設定になっている。そのため異様な形状を持ったキャラが多く、これがこのゲームの魅力でもあるのだ。今までの在り来たりな人間（でも人間も捨てがたいのも事実…女の子ははずせないからネ）では味わえない、メカマニアの心をくすぐるかっこよさがこのゲームのキャラにはあるのだ。タウを初めて見たときの驚きは、そりゃ～スゴかった。しかも、その異様な動きに唖然とし、動きを見ているだけでゲームに酔っていたくらいだ。これはいくら画面写真を並べてみてもそのスゴさの半分も伝わらないかも。ぜひ動いているところを見てほしい。これからはメカの時代もくるぜ!!



▲ステージの演出が、とんでもなく凝っているんだ。



メカにフェチして戦う気持ち

その3

●ハング状態は死を意味する ～テクニック編～

このゲーム独自のシステムに、ハングというのがある（ハングについては本誌P61を参照）。ここを読むと一見ハング状態になったキャラとリング内にいるキャラの条件（闘う上での優劣）が同じように感じるが、実は圧倒的にリング内にいるキャラの方が有利なのだ。ここでは、リング内に残ったキャラがいかに強いのかを解説しよう。

ハング状態からは4つのパターンでしかリング内に復帰できない。そのパターンごとに完全な対処法があり、ケースバイケースで使い分ければ敵をリング下へ叩き落とせるのだ。基本はリング端より少し内側（下段攻撃が当たらない程度）で立ちガードして待つ。敵がよじ登り、中・下段攻撃で復帰してきた場合は、着地のスキに敵を押し出すような攻撃（例えばゼロのレイドニーキック）を出す。すると敵は吹っ飛んでリング下へまっ逆さま。悪くてもまたハング状態へ持っていける。また、ジャンプして復帰してきたときは、垂直ジャンプキックが使える。これも前者のように敵をリング外またはハングにすることができるのだ。ここでポイントなのが、敵の動きを見てから反応しても対処法が間に合うこと。要するに、リング内にいるキャラが主導権を握っているワケだ。



▲超ド級の技と技がぶつかり合う迫力に圧巻!!

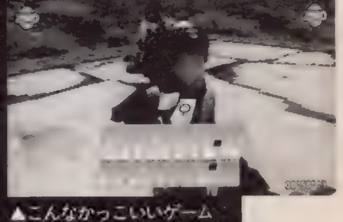


メカにフェチして 戦う気持ち その4

●ポリゴン格闘はどこへいく… ～未来編～

新世代ゲーム機の登場で、続々とポリゴンゲームが発売された。なかでも話題を呼んだのが『鉄拳』や『闘神伝』に代表される対戦型格闘ACT。従来の2Dゲームでは体験できなかった、あのリアルな動きとカメラアングルなどの演出を見たときの感動は今でも忘れられない。そしてこの『ゼロ・ディバ』の登場で、それまでの人間のキャラが闘う格闘ゲームの常識を打ち破ったような気がする。登場するキャラが人間ではないメリットを最大限に生かし、敵をドリルで突き刺したり、身体のパーツが破壊されるなどのエフェクトが可能になったのだ。これからは、こういった人間の身体での表現を超越した迫力のある効果が増えてきそうな予感。この『ゼロ・ディバ』は、その先駆けの役目を十分担った作品なのだ。ぜひ買って、この意味をキミの目で確かめてほしい。

己の力だけが頼り（ちょっとウソ）の格闘ゲーム。そこに新しいポリゴンという隠し味が加わることで、こんなにも世界が広がるとは誰が予想しただろうか？　全国の格闘ゲームファンの諸君！これからも日々の鍛錬を怠らず、愛と勇気とフェアー精神でポリゴン格闘を盛り上げてゆこうではないか（クックッくさぁ～くっさ～!!（笑））！


▲こんなかっこいいゲームをやらない手は無いぞ!!

ウラワザ データベース

PSのウラワザがぜ〜んぶ分かるデータベース、新ネタ増量で、ますます緻密になったのだ！　おりゃ！

プレイステーションの全ウラワザを網羅！

Ver1.7（8/30版）

★は今月の新ワザです。

ヴィクトリーゾーン

●玉視点

：ゲーム中、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、そのとき打ち出した玉をひたすら追いかけるという「玉視点モード」を楽しむことができる。この後、同じコマンドを入力すると、元に戻ることができる。

●くぎの調整

：デジパチか、権利物のゲージ調整をする画面で、「ヘソ周辺調整」の項目にカーソルを合わせて△を押す。すると、項目一覧のいちばん下の場所に、新しく「はかまの周辺調整」という項目が追加される。この項目を選ぶと、はかま周辺の釘を自由に調整することが可能に。

宇宙生物フロポン君P！

★無限コンティニュー

：まずは本体にコントローラを２本接続してゲームを起動。そして「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしてタイトル画面になったら、両コントローラのⓢを同時に押す。このとき、もう一度「宇宙生物フロポン君Ｐ！」という声がしたら成功。無限コンティニューが可能になる。

エースコンバット

★クリアのご褒美

：ゲームをクリアすると、難易度によって以下のおまけが追加される。イージー：16機すべて始めから使える、ノーマル：イージーのおまけに加えて、僚機がすべて始めから雇える、ハード：イージーとノーマルのおまけに加えて、すべての作戦を自由に選択できる。

★おまけゲーム

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、Ｒ１＋○を押しっぱなしにしておく。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、左、下、右と入力。これで、次のロード画面からおまけゲームが遊べるようになる。また、このおまけゲームで4.60/SEC以上のスコアを出すと、それ以降の僚機雇い賃が無料になる。

★カラー変更

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、Ｒ１＋○を押しっぱなし。するとCDが跳ねまわるロード画面が現れるので、この間に✚上、下、左、右、上、下、左、右、R1。これで、自機が敵カラーで使える。また、同様にしてCDが跳ねまわるロードで⊗×10＋Ｒ１と入力すると、僚機が敵カラーに。さらに、✚左、右、左、右、下、上、下、上、○、○、△、△、△なら、VSモードで敵色が選択できる。

★お金が最大に

：鳥のようなエムブレムが表示されるロード画面に入る前に、Ｒ１＋○を押しっぱなし。CDが跳ねまわるロード画面になったら✚下、○、△、△、△、○、△、○、△、○＋△、○＋△。これで所持金が最大に。ただし、この状態でクリアしても、前述のクリアご褒美は追加されない。

★その他ミニネタ

：①オープニングを飛ばす／オープニングストーリー中、△＋⊗。②敵機を回転／ブリーフィングで敵の情報が表示されている時、２コンのL2＋R2を押しながら✚キー。③僚機を回転／僚機選択画面で、２コンのL2＋R2を押しながら✚キー。④初期設定画面に戻る／「1P GAME CONTINUE」と表示されている時にR1＋△＋⊗。

A IV EVOLUTION

●隠しマップ

：一度エンディングを見た後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップが追加される。

●資金増殖

：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜ける。このとき、全体コマンド画面まで消してしまうとゲームオーバーになるので注意。そしてそのまま（コマンド画面がでている間は時間が止まっているので、ゲームオーバーにはならない）、株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。なおこのワザはバグを利用した物なので、ロムのバージョンによって、できない場合があります。

●車窓モードで視点変更

：車窓モードのときに、ⓢ×11。すると、１コンのＬ、Ｒの４つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。

●引き込み線をつくる

：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外から資材を運んできてくれる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

ガンナーズヘヴン

●シークレットナンバー

：一度オープニングデモを最後まで見て、タイトル画面で「ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながらⓢ。これで番号入力モードに入るので、特定の数字を入れるといろんなことが起こる。数字と効果は以下の通り。MA：２面から開始、UT：３面から、RH：４面から、MK：５面から、HT：６面から、YI：ボムを９個持っている、SS：パワーアップ時間最大、QB：主人公巨大化、CM：主人公縮小、TY：ライフが少ない。MV：２コンで合わせ鏡が出せる、MI：サウンドテスト。また、タイトル画面でカスタマイズにカーソルを合わせ、２コンのⓢ＋⊗で、効果音やヴォイスのテストもできる。

機動戦士ガンダム

★ステージセレクト

：オープニング中に、L2＋R1＋ⓢ＋✚左を押したままスタート。これで、ステージセレクト画面に切り替わり、好きなステージから開始することができる。後半のステージから開始すると、ガンダムのレベルもそれなりに上がった状態から開始することができる。

今月の採用者（敬称略）：LV100（１名）島根県　西藤沸くん、：LV80（２名）東京都　ガイルくん、神奈川県　白龍くん、：LV50（４名）群馬県　菊野　隆二くん、岩手県　北陽一くん、広島県　阿部逐矢くん、滋賀県　茅俊之くん、：LV20（２名）東京都　佐久間時路くん、LV0（１名）東京都　美風くん

キリーク・ザ・ブラッド

●ボスを簡単に倒す

：ボスのいる部屋のロックを解除したら、入り口に立ったまま武器を連射。画面には何の反応はないが、弾は当たっているので、徹底的に撃ちまくること。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後ですぐにやられてしまう。

ぐっすんおよよ

●変態モード

：タイトル画面で、○+ⓧを同時に押しながらゲームスタート。これで、アーケード版でもあった「変態モード」を楽しむことができる。アーケードモード、プレイステーションモードのどちらでも可能。

●ステージセレクト

：各モードでの、ステージセレクトのコマンドを紹介。コマンドと各モードの対応は、以下の通り。L2+✚右上+ⓢ：アーケードモード（ノーマル)、L2+✚左上+ⓢ：アーケードモード(変態)、L2+✚右下+ⓢ：ＰＳモード（ノーマル）L2+✚左下+ⓢ：ＰＳモード(変態)。ノーマルバージョンか、変態バージョン（上記変態モードコマンド参照）かでもコマンドが違うので、入力のさいは注意。

●デバッグモード

：タイトル画面でカーソルをＯＰＴＩＯＮに合わせてL2+R1+ⓢ。このモードでは、R2で次の面へ強制移動、L1を押しっぱなしでスロー、R1でタイトル画面に戻ることができる。

クライムクラッカーズ

●デバッグモード

：R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、✚左、○、右、□、ⓢ、ⓢと入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中ⓢを押してⓢを押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメセレクト

：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、ⓢ、ⓢと入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。



◀ＰＳの能力の奥深さを堪能できるアニメ。フル画面で超綺麗なアニメがグイングインと動く様は、まさに感動。

●アイテム増殖

：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。

＊このウラワザは、ＰＳ本体によってできる場合とできない場合があります。

極上パロディウスだ！

●フル装備

：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態までパワーアップできる。

●ステージセレクト

：タイトル画面で、□×５、Ⓐ×７、○×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と「極上パロディウス」の、どちらのモードでも使用可能。なお、『パロ～』の場合、ステージを選択したら一度タイトルに戻るので、そこから普通にスタートすればＯＫ。

●無敵でプレイ

：ゲーム中ポーズをかけて、Ⓐ、Ⓐ、ⓧ、ⓧ、○、□、○、□、✚下、左。また、無敵の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることもできる。

●残機99&２周目プレイ

：どちらのモードでもいいので、タイトル画面でⓧ×５、□×７、Ⓐ×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、Ⓐ×５、○×７、ⓧ×３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

●隠しステージ

：『パロディウスだ！』モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、ＰＳ版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

●ミニネタ２本

：ゲーム中いつでもいいので、L1+R1+ⓢ+ⓢをしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。また、『極上パロディウス』のオプションモードにあるサウントテストの項目で、「ＳＯＮＧ１～３」という謎の歌を聴くことができる。ちなみにこれは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていたもの。ゲーム本編では流れない。

コズミックレース

●隠しメニュー

：ゲーム中ポーズをかけて、Ⓐ+ⓧを同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタート（アクセスがないので通常より素早く行える）や、リプレイを見ることができる、便利な隠しメニューが現れる。

●コースセレクト

：メインメニューが表示されている画面で、L1+L2+R1+R2を押しながら□+○を同時に押す。すると、コースの変更をすることができるようになる。これで、自分の好きなコースだけで遊ぶことができる。

サイバースレッド

●ビークルを増やす

：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、Ⓐ、上、右、下、左、上、○と入力すれば、いきなり追加される。

ザッツ・ポン

●トメと戦う

：まずは各部屋でハイスコアを取り、「雀士の部屋」へ行く。そしてこの部屋でもハイスコアを取ったら、部屋選択画面で✚右を押しながらもう一度「雀士の部屋」を選ぶ。これで、対戦相手が全員トメという隠し部屋に入ることができる。トメは非常に強く、勝つにはかなりの腕が必要。また、この部屋でハイスコアを取ると、スタッフロールを見ることができる。

ジグソーワールド

●ちょっとした小技

：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリックすると、枠の色を変更することができる。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更ができる。

実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー

：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことがおこる。

はみだし情報：「アークザラッド」で、崩れた状態のスケルトン（あと一撃で死ぬ状態）にヘモジーの「やるきなし」をかける。すると、その敵はヘモジー状態が解けるまで、何をやっても死ななくなるのだ。これを利用して、いくらでも経験値を稼ぐことができるぞ。

●選手のデータを見る
：ペナントモードのオーダー画面で、選手にカーソルを合わせてLかRのどちらかを押す。すると、その選手の現在の打率や、ホームラン数などといった細かいデータをじっくりと参照することができる。

ジャンピングフラッシュ

●雲の流れを変える
：タイトル画面で、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、✚の上下を押す。すると、背景のスクロールスピードを速くしたり遅くしたりすることができる。なお、背景のスピードが調整できるからといっても、ゲーム自体に影響を及ぼすことはない。

●エキストラモード
：一度ノーコンティニューでクリアすると「エクストラモード」を選択できる。ここでは、最大で6段ジャンプができ、さらにL1を押しながら移動することで、ダッシュも可能。

スターブレードα

●連射モード
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、○、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

●フリーコンティニュー
：タイトル画面で✚上、右、下、左、ⓧ、ⓧ、ⓧと素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。時間と根気さえあれば、必ずクリアすることが可能。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

ツインゴッデス

●キャラの色かえ
：「VS　BATTLE」のモードで、キャラクター選択のときに㋝を押しながらスタートする。これで、実写、アニメキャラ問わずに色を替えることができる。ちなみに1P、2P側のどうちらでもOK。

ツインビー 対戦ぱずるだま

●玉を遅くする
：「アーケードモード」でのプレイ中、1コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。すると、玉の落下スピードが遅くなる。

●真っ黒プレイ
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、○と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●スキップ
：コンティニュー画面になったら㋝を押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●ご褒美エンディング
：オプション画面の難易度を3以上にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタートする。

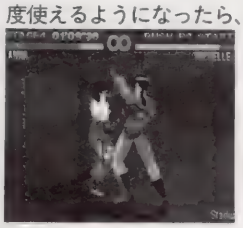
また、エンディング後は、隠しグラフィックも楽しめる。



▶キミはもう見たか、コレが隠しグラフィックだ。グラフィックは難易度によって違う！

鉄　拳

●中ボス8人衆を使う!
：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューは可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。1度使えるようになったら、メモリーガードにセーブすることでいつでも使える。



▶ボスが使えるようになったら、必ずメモリーカードにセーブしよう。忘れると面倒だぞ！

●ギャラガウラワザ集
：ロード中に遊べる『ギャラガ』で、18.5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連写することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間に㋝を押せばその面からコンティニューできる。

●平八を使う!
：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。ちなみに、ノーコンティニュークリアといっても、難易度や時間、ラウンド数は自由に設定してもかまわない。また、2Pに乱入されてもノーコンティニューのカウントは続いている。だから、負けそうになった場合、すかさず2P側で乱入し、それに勝ってからもう一度やり直せばOK。

●一発でデュアルファイター
：2P側のコントローラーで✚上＋ⓧ＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、下にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなるので注意。

●デビルカズヤを使う!
：ロード中に遊べるおまけゲームの「ギャラガ」で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせて㋜を押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。デビルカズヤの使えるワザは、ほぼ通常のカズヤと同じで、強さもあまり変わっていない。また、2P色を持っていないので、同キャラ対戦はできない。

●簡易キャラセレクト
：メインメニューが表示されている画面で、L1＋R1を同時に押しながら、1Pモードを選ぶ。すると、簡易キャラセレクト画面に入れる。

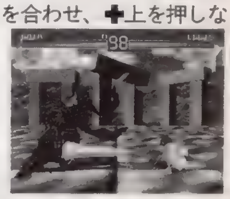
動画でパズルだプップクプー

★クリアのおまけ
：①ノーマルモードをクリアすると、「じっくりモード」で選べる動画が12枚追加される。②「じっくりモード」で、すべての記録を塗りかえると、分割数が最大16×16まで増える。

★ミニネタ2本
：①RGB変更／あらかじめ1P側にマウス、2P側にコントローラを接続しておき、「お絵描きモード」に。そしてコントローラの○、△、□のどれかを押しながら✚左右で、色の割合を変更できる。②拡大表示／動画選択画面でL1＋R1を同時に押すと、動画が拡大表示される。

闘神伝

●ガイアを使う
：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。対戦、COM戦など、どのモードでも使用することが可能。



●ショウを使う
：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が鳴ったら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。対戦、COM戦など、どのモードでも使用できる。

ウラワザ超々速報①／「ナイトストライカー」（3大コマンド）：タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右と入力。音が鳴ったら成功で、この後△、□、ⓧのどれか1つ＋㋜を押すと、押したボタンにより次の効果が得られる。△＋㋜の場合：背景が2倍のスピードでスクロールする。□＋㋜の場合：ステージセレクトができる。ⓧ＋㋜の場合：スコアアタックモードに入れる。
ウラワザ超々速報②　「ドラゴンボールZ」（隠しキャラを使う）：タイトル画面で✚上、△、下、ⓧ、左、L1、右、R1と入力。これで、5人の隠しキャラを使えるようになる。

●演歌を聴く
：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。ちなみに、通常のＣＤプレイヤーで12曲目を再生することでも聴ける。

●ボタン一発隠し技
：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↘＋Ⓧ。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中㊦を押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●アメラアングルを変える
：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ ＵＳＥ」のものを選ぶ(例えば、33番のタイプ)。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋×を押しながら㊦を押すと、ポーズ表示が消える。そこでＩコンの㊦を押すと、今度はＬ、Ｒボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

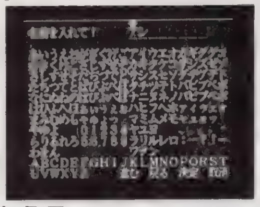
●ふつうに体験版
：まずは普通の闘神伝を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝PERFECT FIGHTING BOOK 」に付属の体験版に入れ換える。そして使用時間制限のある黒エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら通常の闘神伝のCD-ROMに入れ換える。これで、そのまま最後まで遊べる。

パチ夫くん パチンコランド大冒険

●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、ⓢ。これで、お金最大で、スタンプ以外の全アイテムを持ってスタートできる。このとき台に座ってR2を押すと、その台をクリアできる。また、店の選択中にR1で、その店をクリアできる。

ファルカタ

★名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも、何もしないでいると、情報屋と戦える。



▶やはり自分の名前でプレイできると、感情移入ができるようになるぞ。

★パラメータをかえる
：パーティ決定の画面になったら、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、パラメータが変化する。最初に決定されたパラメータが気に入らない場合、この方法で変更が可能。

モータートゥーングランプリ

●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で㊦。これで、「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。ちなみに、「ゴースト」とは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。タイミングが合えば、通常よりも素早いスタートができる。

雷電プロジェクト

●デモを楽しむ
：「雷電」と、「雷電Ⅱ」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面でⓍを押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことができる。

●超便利メニュー
：「雷電」、または「雷電Ⅱ」の、どちらでもいいので、ゲーム中L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整などが可能になる、便利な隠しメニューが表示される。このメニューから、いちばん最初のタイトル画面に戻ることも可能になている。

リッジレーサー

●マイカーを増やす
：ゲームをたち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車がなんと12台に増殖（通常は４台)。一度増殖させたら、メモリーカードにセーブすることでいつでも呼び出せる。

●ＥＸＴＲＡコース
：初級、中級、上級、ＴＴを１位でクリアすると、それぞれのＥＸＴＲＡコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う
：上述のＥＸＴＲＡコースを出すと、ＴＴに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つ（ＴＴで１位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。これは、ゲーム中最高の性能を持つ。

●鏡面コース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残しておくことが可能。

●その他ミニネタ
：①タイトル画面（ＰＵＳＨ　ＳＴＡＲＴと表示されている画面）で、L1＋R1を押しながら✚字キー、またはボタンのどれかで、フラッグを動かすことができる。また、L1＋R1を押しながらⓢを押すと、フラッグが半透明になる。
②マイカー選択中、L1かL2で、車の回転方向を制御することができる。

ウラワザ大募集なのだ

キミの手で､データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台１－８
東京ＹＷＣＡ会館５階電撃ＰＳ「ウラワザ」係
●FAX 03-5281-5232

◉Lv100:12,000円分のおもちゃ券
◉Lv80 : 8,000円分のおもちゃ券
◉Lv50 : 6,500円分のおもちゃ券
◉Lv20 : 4,500円分のおもちゃ券
◉Lv 0 : 2,000円分のおもちゃ券

すべりこみセーフ!

Jリーグ 実況ウィニングイレブン

視点変更＆隠しチーム

タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓧ、○と入力。そのまま普通にゲームを始めて、試合中に㊦を押して視点を切り替えると、いつもは選べない新しい視点を選択できる。また、エキシビジョンモードのクラブ選択画面で、セレッソにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚右でヴェガ、同様にサンフレッチェにカーソルを合わせてR1＋R2を押しながら✚左で、アルタイルが選べる。

ウラワザ超速報!!

アクアノートの休日

ブロック無限増殖

漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせてⓍを押す。そして、そのブロックとは違う色のブロックの設置ボタンを押す（一度ではできないので、２、３回試してみること)。うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが１個だけ増える。後は、同じことを何度もくり返すことて、無限にブロックを使うことができる。

ウラワザ超々速報③／「アイドル雀士スーチーパイ LIMITED」（3大コマンド）：１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋セ＋△＋○を同時に押すと、勝たなくてもパネルマッチモードに。また、オナジコマンドをフリー対戦プレイ中に入力すると、配牌のやり直しができる。さらに、１Ｐモードで対局中、L2＋R1＋㊦＋□＋Ｘを同時に押すと強制クリアに。

電撃コラムス

COLUMNS OF DENGEKI

読み物ならばこのコーナー！　業界のウラのウラまで知りつくした偉人たちが、業界のことを優しく語ってくれまするぅ！　鬼が出るか、蛇が出るか？　それとも……？

AOI NANASE

七瀬葵・イラストレーターのほんとのところ

お絵かき70%
ゲーム30%



イラスト／七瀬葵

『GF』移植決定なのだぁ！

「ギャラクシーファイト」です。ルーミちゃんがかわいくて好きです。ＡＯＵショーで初めて見た時はけっこーショーゲキでした（笑）。デフォルメされた動きと、体型（特にムネ）がぽいんぽいんというカンジですか。あのへんもＰＳで再現されるでしょうね。

最近はアーケードだけではなくてあらゆるハードからの移植が続々登場してＰＳ１台でまさに遊び放題という気がします。この辺が新世代機ってヤツなんでしょうか？　う〜ん。けっこーシューティングも好きなので注目してたのが『フィロソマ』なんですが……やっぱスゴイ！　デモはもちろんしゃべるしゃべる！　ゲーム中のステージ背景とそこへ突入するまでのドラマがぴったしで、しかもスムーズなもんだからこりゃも一「カッコイー！」な感じ。演出がこれでもかってくらい、凝ってるというか。でもエンディングはなんかしゃくぜんとしないなぁ……あの後味の悪さって「エイリアン」だよね……いいけど。

あと、涼しげだったのが『アクアノートの休日』ですね。ほんと画面の中を行き来するだけなんですが、けっこう水中に居る錯覚おこします。お魚が……ぶつかってみるとやっぱポリゴンですが……。

PROFILE

ナイスバディを描かせたら最高（担当編集者談）なイラストレーター。今回表紙も描かれたので大変でした。お疲れさま。

ムービーとゲームの関係

最近のゲームにはムービー（動画）がついている。ＣＧで作ったものが多いけれど、実写（『リアルバトル』とか）、アニメ（『クライムクラッカーズ』など）なんかを使っているものもあるよね。

この、ムービーのレベルは素晴らしく向上を続けていて、今や一昔前のＳＦ映画も真っ青の画像が、一昔前のビデオクオリティでバリバリ出てくるのが当たり前になってきた。そして、動画のレベルが向上し、一昔前のビデオクオリティまで到達した今、動画がゲームを支える重要なパーツの一つとして、確実に成り立っているのは、誰の目にも明らかだろう。

そりゃ…ちょっとしたビデオと同じぐらいのクオリティで語れるし、ＣＤ１枚に30分もの長さが入るんだから、当り前だよね？

言い換えれば、今は「動画＋ゲーム」というのが、一種新しいゲームの形として成り立ちつつある時代なのだ。

この事実そのものを悪い…という人はまずいないだろう。動画というものはどう考えたって「ない」よりは「あった方がうれしい」場合が多いに決っているからだ。

ところが、この「動画のクオリティ」がレビュー…というか、ゲームそのものの「評価」に対して大きな問題を引き起こしつつあると思うのだ。

昔、ＰＣエンジンＣＤやメガＣＤの時代には「ビジュアル」のできがどれだけよくても、しょせんはビデオや映画と比較すればクオリティ的には相手にもならなかった。せいぜい「ゲームマシンにしては良くやっているね」ってものでしかなかったわけ。

つまり、ＰＣエンジンやＭＤの世界では、ビジュアルの力は、演出の事を考えればないよりはあった方がいいに決っているが、しょせんは刺身のツマ程度のものでしかなく、どれだけビジュアルのできが良かろうと、ゲーム部分のできが良くなければ、結局「イマイチ」でしかなかったのだ。

僕が実際にレビューを書くときも「ビジュアルはいいがゲームがね…」ということは良くあったし、「ゲーム」を中心に据えた評価でほとんど問題はなかった。

ところが…この評価が最近はどうも怪しくなりつつある。

なぜか？

「動画のクオリティが一昔前のビデオ並み」ということを念頭において「動画」の部分でストーリーを語り、その過程としてゲームが組み込まれている「ゲーム」を作ったとしてみよう。

いろいろなモノが考えられるとは思うけれど、今までのゲームと違って「ストーリーは動画で語り、ゲームそのものはそのつなぎにする」って発想が出てきても不思議じゃないはずだ。

というのも、ゲームを、映画とかＴＶとか小説とかコミックのように「話を語る表現手段」と捉えれば、動画の表現力がここまでくれば「従来方式のゲーム部分」は必要最小限に抑えるか、それとも「話を語る時の選択の道具に過ぎない」と考えて「ゲーム部分はプレイヤーに感情移入させるための必要最小限の量」しか入れず「動画を中心に語る」手法がありうると思うのだ。

ところが、こんなゲームが出てくると、問題になるのが、レビューでどう評価するかだ。

つまり、話が仮にメチャクチャ面白かったとしても、この「動画を中心に据えて語り、ゲーム部分は必要最小限しかない手法」で作られたゲームは、果して今までのゲームと比較して、どのような評価をするべきなのか？

今までのゲームのレビューのスタンスを押し通して「余りに自由度がなさ過ぎる、これはゲームじゃない」と主張することもできるだろうが「映像ドラマにゲームがついている」と考えた場合に、果してこの評価が正しいかどうかは極めて疑わしい。「そんなこと言ったって、これゲームだろう？」って意見もあるだろうけれど、最初に書いたとおり「動画が十分にストーリーを説得力をもって語り得るクオリティ」になっているのだから、「ゲームが従」であっても十分に「作品」としては成り立ちうる。

だから、その評価スタンスは単純には押し通せないだろう。

なおかつ、まずいことに「動画がメイン」ということは「難易度」に関しても重大な問題を引き起こす。なぜなら「ストーリーを動画で語ることをメインに据えたゲーム」を作るということは、誰でもそれなりに楽しめてエンディングを見られるようにするために、難易度を従来のゲームより大きく引き下げて作ることが十分に考えられるからだ。その場合に「簡単すぎる」という評価が正しいのかどうか？　これも極めて疑わしくなってくる。

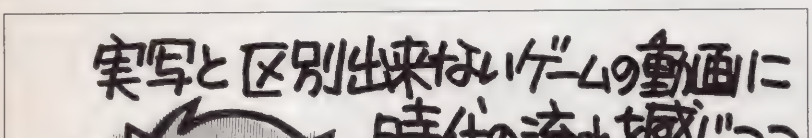
言うまでもなく、仮に「動画をメインに据えたゲーム」であろうと「動画」のできが素晴らしくて、かつゲームのできも素晴らしいのがベストなのは言うまでもない。

けれど、このどちらかのできが悪い（もしくは従来の評価スタンスで見れば悪く見える）場合、もしくは「ゲームの部分が非常に少ないもの」が出てきたとき、レビュアーとしてどう評価すればいいのか？　そしてどう紹介すればいいのか？　本当に困るだろうなと思うのだ。

というわけで…例えば「フィロソマ」のようなゲームを見たとき、その評価に悩んでしまうのだ。「こいつはいったい何点にすりゃあいいんだ？」ってね。

近況

今度、新しい仕事を始めることになりました。実はゲームじゃなくて、新しいチャレンジです。なんとか成功させたいと思ってます。



イラスト／あいざわひろし

プレイステーション
プログラムパワーチェック

PLAY STATION PROGRAM POWER CHECK

HIROMASA IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い!

YOSHIKIKURIN

よしきくりんのへんちくりんコラム

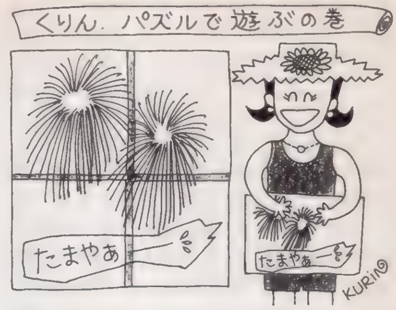
初心者の気持ち

「♪乗ればホリデーミラパルコ…」（これ何年か前に全国的にヒットしたのよ）とか、「♪サンドイッチシスターズはハングリー…パンにはやっぱりネオソフト」とか「♪カネボウのニョッキニョッキ…」とか色々あったりして。

で、話は戻りますが、今回レコーディングした歌のタイトルは、「Spring Float」。まさしくこのタイトル通りの歌ですよこれが。〜♪うかれた気分で街にかけだせば色鮮やか風景も私を誘うの〜とまぁこういう出だしで始まるのです。どんなメロディかはここでは伝えきれないので、是非CDを聞いてみて下さいね！ これは、今年の年末に2枚組CDとして発売予定ですから。それで、感想なんぞ聞かせてくれると嬉しいぞー。

さてさて、今回のレポートは『動画でパズルだ！ ブップクプー』。その名の通りジグソーパズルのPS版なのです。ジグソーパズルっていうと、小さい頃によく遊んだ覚えがあるけれど…。今でも当然、簡単なのから、すっごい複雑なこりゃムズカシーってのまで売ってますよね。あれを最初からやっていくのは、ちょっと…ニガテだなっと思ってた私ですが、この『ブップクプー』は、色々やり方も選べて難易度もなんかの組合せが自由なのでプレイしやすかったです。二人でもできるから競争しても楽しいし。絵の図柄も豊富だし。でも、絵が動くので目がぐるぐる回ります。あ、あと、パズルを解いている時に流れている音楽が単調なので、もう少しバリエーションがあればなぁと思いました。

どんどんステージを上げていって頭の体操、頭の体操。このゲームで「根気」と「忍耐」を養って、このあっつーい残暑を乗り越えましょう！



“根気”と“忍耐”で勝負！

夏が過ぎたけどまだまだ暑いぞぉぉぉー！ ジリジリと照りつける太陽、どこまでも続く青い空、この季節特有の入道雲、「たまやぁ〜」とつい叫びたくなってしまう花火大会。夏の夕暮れ時のひぐらしの涼し気な響き・・・。どれもこれも夏はピッカピッカでいい季節です。皆さんは、はてさてどんな夏を過ごしていたのでしょうか？ 私は、すっかり真っ黒に日焼けをし、夏を謳歌してちと思い出を振り返る今日この頃であります！

ちょうどこの原稿の〆切が迫りくる最中に、『ときメモ』のCD収録用の歌のレコーディングがありました。歌……っていえば、私は結構CMソングも歌っています。まあ例えば、

PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。車はB級ライセンス。RCGならOK？ 『アーク』クリア済み。

PS グラフィックの王様 KING OF PS GRAPHIC

TADAO OKADA

土器王紀はこうしてつくられた！ 小高忠男／職業ディレクター

第4回．れいとれーしんぐ！

「ただおうは『ぽりげー』つくるつもりじゃなかったの？」

「うん 初めはそう思ってたんだけどね・・・

やっぱり『れんだりんぐ』したCG画像を取り込むことにしたんだ」

ただおうは「じせだいげーむき」の町で「りあるたいむCG」（※1）に目ざめたのですが 「土器王紀」の世界はウネ〜ッとした曲線が多いのでカクカクした「ぽりごん」には向かなかったです。

ただおうは背中の「いんでぃごつう」から「せれぶろ」（※2）の絵を取り出しました。

「へ〜 『土器王紀』はこんな場所もあるんだ。反射や影もちゃんと計算されてるね」

「うん ぜんぶきっちり『れいとれーしんぐ』（※3）してるんだもんね！」

ただおうは得意満面です。

「なるほどね ボクなんか『ぜっとそーと』（※4）だから難しい表現はできないけど一応『りあるたいむ』だからね・・・」

「えっ『ぜっとそーど』・・・？」

『りあるたいむ』に弱いただおうでした。

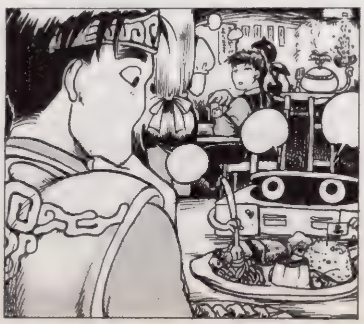
（つづく）

（※1）リアルタイムCG(Realtime CG)
計算済みの画像を一度コマ撮りして動画を作るのではなく、ユーザーの反応に合わせてその場で三次元の座標演算を行い画像表示すること。VR(Virtual Reality)やポリゴンゲームもその応用技術である。

（※2）セレブロ(Cerebro)
土器人の世界「エスパッシ」にある巨大な浮遊島のひとつ。多くの謎が秘められている。

（※3）レイトレーシング(Ray Tracing)
光線追跡法。1980年AT&Tベル研究所の、Turnur Whittedにより開発された3DCGの代表的なレンダリング技法の一つ。光の反射や屈折、影をリアルに表現できるが、反面多くの計算時間を必要とする。
最近では「空間分割」や「並列処理」による高速化の研究が進み格段に「レベルアップ」している。

（※4）Zソート(Z-sort Algorithm)
Zバッファやスキャンライン、レイトレーシングに並ぶ代表的な奥行き判定（隠面消去）の技法。最も単純で高速化し易いため、ほとんどのポリゴンゲームで採用されている。「Zソード」（笑）ほど強力ではない。



イラスト／よしきくりん・NDO

PROFILE

㈱バンプレスト スタジオデュース、チーフディレクター。その卓越したCG作成技術は今号の「土器王器」記事で証明済み。

PS業界大人の話

イラスト／菅野博士



ＰＳ市場の今後の動向

いやあ、今年の夏は暑かったですね。誰だ「今年は冷夏だ」なんていったヤツは。責任者出てこい！　というのも、家電業界を始め季節関連商品を扱っている業界はちょっとしたパニックだったからです。そう、いざ夏本番となった時には売る物がなにもなかったからです。

実は通常季節商品は４月から５月頃に長期予報にもとづいて生産計画を立てるのです。これによって原材料を仕入れ、製品として完成させて出荷するのが７月頃、という訳です。もちろん細かな出荷調整は行うのですが、土壇場になって大幅変更というワケにはいきません。最近は材料はもとより製品そのものまでコストの低い海外で生産する企業が多くなっていますから、よけいに生産計画の変更が簡単には出来なくなっています。今年のように梅雨明けから一気に猛暑といったパターンでは、もうどうしようもありません。クーラーは売りきれるわ扇風機はないわ、といった状態でした。買い換えられないまま古いエアコンをフル稼働させていて故障が起こったり、最悪のケースでは火を吹いて火事になったりしたケースまであったようです。

この生産計画というのは別に家電製品や季節商品に限ったことではありません。ＴＶゲームも綿密な市場調査によって生産計画が立てられています。ＴＶゲームの次の最大の需要期は年末・年始ですね。すなわちちょうど今頃に年末・年始分の生産計画や販促計画が決定するのです。夏休み商戦の結果を見て９月中に計画を立て、10月頃からプロモーションを開始して、11月中旬には出荷開始、というタイムスケジュールになります。

ソフトの方は開発などの時間がかかりますから、もっと長いスパンでのスケジュールになります。短いものでも半年以上、長いものになると構想何年、制作何年というものも存在します。開発が長引いた為に、かんじんのハードの方が世代が変わってしまった、という悲劇のソフトもありました。古いゲーム雑誌を持っている人は、２年前位の発売予定表を見直してみると納得していただけると思います。

え、商品計画の話とタイトルの「今後の動向」のどこが関係あるのかって？そう、勘のいい読者の方ならお気づきと思いますが、この時期にメーカーサイドでは年末・年始にどんな販売をするか、がほとんど決まっているのです。メーカー関係者から聞いた、「ほぼ決定」のちょっと気になる今後のＰＳの動向についてお話ししましょう。

まず、ＰＳ本体は本格的な海外進出が開始されます。海外のＴＶゲームに対するニーズ（需要傾向）というのはかなり日本と異なっています。文化的な違いはもちろん、物価の内容もかなり異なります。例えば１ドルは90円位、といってもコーヒー一杯の値段や電車賃といった具体的な貨幣価値まで考えると、単純に比較は出来なくなります。この辺まで考えると現在のＰＳ本体の価格ではアメリカ市場や欧州市場では「娯楽品」としてはちょっと高いのではないか、というのが関係者の共通した見方のようです。ではどのくらいの価格なら普及が見込まれるかというと、実売価格で200 ドルを切る位といわれています。アメリカの広告によくある「＄199．99-！」てヤツでしょうね。日本でいう「980 円」というセールプライスみたいな感じでしょう。

もしこれが実現すると、本体の国内価格がもう１ランク安くなるか、新型の廉価版が登場する可能性が出てきます。というのは、国内の価格と海外の価格にあまりにも差があると「ダンピング」（違法値引）と裁定されてしまう可能性があるからです。また、以前お話しした「国内普及台数300 万台突破」という初期目標達成の為にも、もう一段階攻勢を強めたいところでしょう。

また、ソフトに関してもニーズの違いが出てきます。あちらの方は派手なアクションゲームやシューティングなどが好きですからね。ゲームの雰囲気やシステムについても好みがかなり違います。向こうでヒットしたアクションゲームを国内版に移植したら「カルトゲーム」と分類されてしまった、という作品も少なくありません。そこで海外向けのソフトの開発あるいは移植があちこちで進んでいます。もちろん、海外のソフトハウスの参入も飛躍的に増加してくるでしょう。当然このうちのいくつかは国内版にも登場することになります。

以前もお話ししましたが、ソフトの価格はプレスすればするほど一枚当たりの単価が低くできます。特にＣＤはメディアとしての原価がＲＯＭカートリッジとは比較にならないほど安いので、プレス枚数は製品価格にダイレクトに反映されます。国際的にヒットする作品が登場すれば、そのプレス枚数はゆうに数百万のオーダーにのぼります。海外市場が拡大すれば国内のユーザーである皆さんも、海外のソフトハウスが開発したソフトや輸出向けのソフトが廉価で楽しめる可能性が大きくなるのです。

■じゃあ年末頃には本体の値段やソフトの値段がどっと安くなるかというと、そんなに早く波及してはこないかもしれません。しかし、この年末・年始に登場するタイトルにはこの辺を意識した内容や価格の作品が出てきますから注意して見ていればきっと分かると思いますよ。個人的にはメディアがＣＤになったからには、１タイトルが音楽のＣＤと同じように３千円位になるとジャンルに偏りが無くなって安定した流通が出来ると思うのですが。

PROFILE

㈱ヤマギワＯＡ担当専用係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけどかなり筋金入りのゲーム好き好きやさん（笑）。

TETSUHARU YAMAMOTO(偽)

プロデューサーってこんな感じ

ゆるゆるPのたわごと

『ビヨビヨ』でびよびよ〜

ん〜、困った。このクソ暑い夏にまた仕事が増えてしまった。実はPことプロデューサーの山元がこの原稿のことを気にも掛けずに放浪の旅に出てしまったのだ。とはいえ「ジャンピングフラッシュ」「フィロソマ」と春先から立て続けにヒットを飛ばしているPなので、パンパンに張りつめた頭を「ゆるゆる」にして戻って来れるとイイんじゃないかな〜などと良い子ちゃんの発言をしつつ……フッ、フッ、今月のコラムは俺がもらった！　ということでプロモーション担当の青木が今回は原稿を書いております。

さて世の中、お盆休みでみんながウキウキしているこの時期に、青白い顔をしてナチュラルハイになってゲームを作り上げている連中が……それは「ビヨビヨ」のス・タ・ッ・フ。現在最後の追い込みの真っ只中で夏休みも返上して頑張っているのだ（めちゃくちゃ面白いんだ、これが。個人的にはモンマルトの港がお薦め。他のイベントも手応え有りまくり）。プロモーションの打ち合わせでもテンションが上がりまくっているのでなんかヘン。こっちはスケジュールの話をしたいのに「クリムゾンのスクリーンセーバー買っちゃったのよ、ちょっと見て」とか「ソニーにエコリンてバンドいるでしょ、ちょっとマイナーだけど。（その後、エコーリンであることが判明した）」などなど延々そんな話。で、いざ打ち合わせに入り約15分で終了。良いゲームを作ってもらうためには、前説を聞くことも仕事のうちだ、時間が全てではない。「頑張れ、青木」などと自分を励ましてみたりする訳だけれども、この打ち合わせがスゴく重要なのである。読者のみんなに雑誌を見てもらった時に、動いているゲームの本当の良さをできるだけリアルに分かってもらうためにはどんな写真を出すか、内容はどうしよう、といったことを話しあうんだけれど「ビヨビヨ」は３Ｄのマップや戦闘がウリなのでその奥行き感を出すのが難しいのだ。連続写真で動きを見せようなんていうときにも、どのアングルのどの攻撃が見栄えがいいとか、イベントはストーリーが伝えやすいこのシーンにしようということを決める訳。だから毎回打ち合わせは真剣。ついでに言ってしまうと、実はこの後が大変。打ち合わせで決めたシーンをひとつひとつビデオプリンターに落とすんだけど、アングルがずれたり色がうまく出なかったり、ひどい時には30枚のカットをとるのに 200枚のＮＧビデプリが出てしまったりするんですね。でももったいないのでＮＧにしたものは通信販売で10まい１セットで売っています。欲しい人はぜひどうぞ。大ウソ。

今回は原稿を書くことが決まってからずっと『ビヨビヨ』のＰＲをしちゃうもんね！と目論でいたのに、結局あんまりできなかったのが悔しいなー。だからちょっとやけを起こして「ビヨビヨよろしくビヨビヨ買ってねビヨビヨ最高びよびよ〜と」なんちゃってね。ということでこれからもよろしくう。えっ、おまえのコラムはもう無いって？　ガックシ。

PROFILE

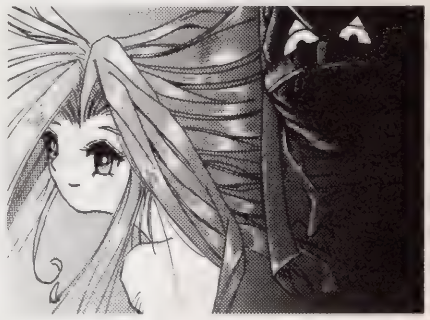
「本当はもっと大変なことがあるんだけど…それは内緒。想像して」なんていう、文章も書ける広報担当。マジで良いですよ青木さん。

ゲームキャラの魅力その１

先日、ガレージキット（簡単に言えば同人の模型です）の即売会、「ＪＡＦ・ＣＯＮ」と「ワンフェス（ワンダーフェスティバルの略ね）」に行ってきました。「ストリートファイターⅡ」が有名になりはじめた頃から、ゲームのキャラクターもワンフェスなどで見かけるようになりましたが、最近はガレージキット界もフィギュアがメインになりつつあるので、今年のゲームキャラのガレージキットは、本当にたくさんの種類がありました。ナコルルとかモリガンなら、フィギュアになっていても、ちっともおかしくないくらい有名なキャラクターですが、そこはマニアックなモデラー（模型をつくる人）もいるもので、「真・女神転生」のポルターガイストや「スターラスター」の自機ガイア、はては「ヴァンパイアハンター」のビシャモンのステージにある（いる？　）お地蔵さんなんていうキットまでありました。こんなマイナーなキャラクターでも(失礼)、ちゃんとガレージキットにして売ってくれるのが、ＪＡＦ・ＣＯＮやワンフェスのいいところですよね！

話が少しずれましたが、２次元の「絵」を３次元の「立体」にするには、ものすごいエネルギーが必要だと思います。ではそのエネルギーの源になるものは、一体なんなのでしょうか？　答えは、見出しにも書いてますが、ずばり「キャラクターの魅力」、これでしょう。キャラクターに魅力があるからこそ、モデラーは立体（フィギュア）にして近くにおいておきたいし、絵描きならイラストに描きたくなるというものです。それは、僕たちドット絵描きすらも同じで、魅力的なキャラクターデザインだったら(特にそれが異性キャラなら？)、睡眠時間を削ってでもドット絵の完成度を追求するでしょう。

それでは、ゲームのキャラクターの魅力は、どこから感じとっているのでしょうか。「そんなのゲーム中からに決まってるじゃん」という方は、多分そうなのでしょう。ですが、最近は雑誌などに掲載される、メーカーからのキャラクターイラストも、重要になっているのではないでしょうか。売れているゲームなら、しっかりしたバックストーリーといっしょに、必ず高いクオリティのデザイン・イラストがあるはずです。これによって、ユーザーはそのキャラクターの魅力を自身の中で増幅して、あるいはフィギュアに、あるいはイラストやコミックやコスプレなど、様々な形で楽しんでいるのです。この話の続きは、また次号にて！



PROFILE

最近メディアワークスに出没する、姿も思考も危険なドット絵描き。実はポリゴンゲーが大好き。ゲームの仕事は諸行無常と考える。

イラスト／おおのけい

ドットの忍道

ATSUSHI HAYASHIDA

ゲーム業界のウラのウラ



オリジナルイメージサウンドトラック

メビウスクラインII～胎動

定価3,800円

絶賛発売中

麻宮騎亜描き下ろしパッケージイラスト

電撃コミックガオ！で連載され不動の人気を誇った麻宮騎亜の名作を、イメージアルバムで再現。円谷憂子、影山ヒロノブら一流アーチストが作品世界を盛り上げる。
豪華48ページのブックレットでは単行本未収録の「メビウスクライン外伝～月の石編」が楽しめるゾ。

激しくも美しい、闘いの序章。

電撃文庫

メビウスクライン

第一次妖魔大戦①

重馬敬　原作・イラスト／麻宮騎亜

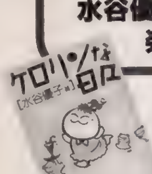
定価560円　9月10日発売予定

「サイレントメビウス」の数々の謎が、今解き明かされる…。
人類の想像を遥かに超えた超魔戦を描いた渾身の1冊。



素顔の彼女たちに出会えます。3人の人気声優が贈るトキメキ・エッセイ！

ボケボケ、ドキドキ、トホホ…にうふふ❤ 水谷優子がまるごと楽しめる1冊。





PHOTO／Studio WINDS　真下 裕

ケロリンな日々

著／水谷優子　イラスト／花摘香里

定価1,300円　8月31日発売

声優はもちろんラジオのパーソナリティや歌手、作家としても大活躍中の水谷優子が贈る初の書き下ろしエッセイ。業界ネタからプライベートまでを、独特の"ケロリンテイスト"で綴ったファン待望の1冊！

ルパンに会いたくて…2

横山智佐・声優ほやほや物語

著／横山智佐　カバーイラスト／モンキー・パンチ

定価1,200円　9月6日発売

大好評既刊「ルパンに会いたくて…」の続編が早くも登場。アルバイトに明け暮れた下積み時代の苦労話をはじめ、前作では書き切れなかったとっておきの話を満載。智佐のすべてを知りたいなら、必見の1冊だ！



PHOTO／伊東ひさし

なんてこったい!?

著／松井菜桜子　カバー・口絵・PHOTO＆CGワーク／菊池通隆

予価1,400円　9月30日発売予定

松井菜桜子の"波乱万丈人生"エッセイ登場。プロデュースは菊池通隆だぞ！

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・3294・1130（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス編集部）

愛と希望の読者さまページ

プレイステーションの奴隷

DPSから新たな力が！　その名は、電撃プレイステーションGいい！Gの前に全てはひざまづき、恐怖に震える真骨頂。この増刊乱舞を詳しく知りたいなら206ページを見るのだぁ！

熱く熱く燃える自分がいい気持ち。見える見える本当の思いが見えるとき。ダァー！バァー！ウォー！PS。



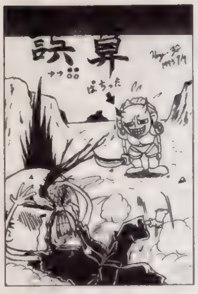
奴隷のど

「前号にひき続き、やっぱりＰＳの奴隷はイラストの採用率が高いから、文字投稿者はとても不利だ。なんとかしてくれ。お願い」埼玉県　中野重貴さん：あまりにもお願いが多いので、ルール大改訂！　意志薄弱と責めないで。文字投稿もイラストと同じ５ポイント差し上げます。当然、これまでに文字採用された人に１枚につき＋２ポイント。減るならともかく増えて怒る人は……いないよねぇ？　文字の場合、良作には15ポイントを贈られるシステムはイキママだし。さあ、気持ち新たにレッツゴー！

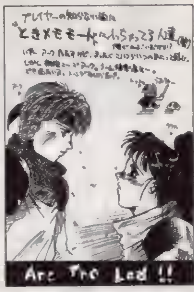
増刊 電撃PlayStationGは9/14発売・詳しくは 206ページ！

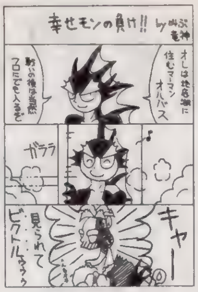
だからって泣くことはないと思うんです

これまでもつらいことはたくさんあったくせに……



◀神奈川県　雲丹の平造さん：すまなさそうな吉光がいいですねぇ。


◀神奈川県　リットさん：本当に……いつの間に。最近の若い人は（笑）。



◀大阪府　叫ぶ竜神さん：このあと、技かけられたりしちゃうワケですね。

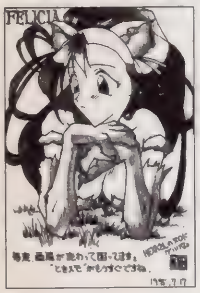


◀神奈川県　リットさん：「水の竜」でも可なのがいいです。



◀東京都　箱入猫子さん：大股の英語がH。鎖のガーダーベルトも。


◀愛知県　乃絵留さん：出ました！　ウッヒョー！　ってくらい！　続報に期待！



◀三重県　288さん：変わってますか。……結構特徴あると思うんですけど。


◀京都府　山田陽平さん：ミシェール使い、多いですよね。「2」でですか？



◀東京都　ガイアさん：プレからポリへ、なぜ変わったか……しばらく内緒。

「DPSどのページはズルイです。なにがズルイって立ち読み出来ないんだもん（笑）。PS持ってないのにDPSを毎月買ってしまうのはこのためだけと言っても過言ではない！　いや、近い将来PSを買った時の参考にしようとは思ってますけど」兵庫県　モツ金サンジリャートさん：

そ、そりゃスゴイ！　しかし確かに字は小さいですよねぇ。編集会議でも字の小ささは立ち読み防止のためか？　って話題になったりしてますから。実際そんなことはないんですけどねぇ。10ページに増えても、まだまだページが足りない……だから、字が小さくなる。ハガキはこれ以上小さくできないですからねぇ。大きい字でちょっとか、小さい字でたくさんか……見やすさは当然大きい字の方が上なんですが。その辺の意見も聞きたいです。読者様の意見によって変わっていく読者ページ。う〜ん民主主義って、なんか違いますね。はい。

「と、と、と、『ときめき』延期だとぉ！　悲しすぎるよぉ。しかし前に話題にもなっていたけど、ソフトの発売延期が多すぎ。RPGは全然無いし。今年の夏はSSの方が楽しそうなソフト（特にRPG系）多いもん。うちの近所はまだ、100万台パック売ってるから、ちょっとムリしてでも買おうかなぁ……」茨城県　松前祥次郎さん：（同様多数）

「ときめき」の発売延期はPSユーザーにとってスゴイショックな出来事でしたよねぇ。実際今号での発表が9月末予定。あと1カ月で大丈夫なのか？　はたしてその実体は！　まあ、良いモノになってくれればいいんです……と、大人になってみたりして。

「『土器王紀』ってスッゴイキレイなんですけど、家庭用のTVでもあんなに美しいんでしょうか？　なんか信じられない感じ」北海道　リュウーさん：

まあ、確かに、ドットなんかは粗くなってしまうんですが、実際プレイしてみると、その美しさに、ほれぼれしちゃいます。しかし、新世代機ってほれぼれするゲームが多いですね。でもそのワリにワクワクするゲームは少ないような……今後に期待。

「PSやりすぎて腱鞘炎です。痛いです。でも『ゼロディバイド』してぇー」山形県　ノトンさん：

楽しいですよぉ「ゼロ」は、ってあおってどうすんだか。腱鞘炎はちゃんと治さないとクセになるから気を付けた方がいいですよ。安全プレイっ！





▲宮城県　たかしさん：イヤァー（笑）。技名マッハラングーキッス。

まんが・大野・イラスト／TOM



▲千葉県　全国プリメ友の会会長・藤咲まりも（ウソ）さん：長いぃぃPN。



▲埼玉県　フォッケウルフさん：評判良いです「エースコンバット」。


◀東京都　宮田眞砂広さん：撃たれちゃうって感じですか。



▲大阪府　国士無双さん：怖そうですよね。夜、電気を消してプレイしちゃいたい……でも怖い、みたいな。



◀北海道　古波あゆらさん：あっさり引き下がるあたりがいい味でしょう。



▲山口県　一寸さん：楽しみです。ほっんとに楽しみです。ソフト購入のためにお金を貯めないと。

ロボコン0点な人S

読者に楽しんでもらうため、ロボコン0点がリニューアル！　などと言った矢先に、疾風怒濤の最終回！　（田）

「ロボコン0点な人」リニューアルに際し、いかにPSに惚れ込んでいるか、君の奴隷化レポートを大募集！　したのはいいが、届いたハガキは現在のところ1通もなし。どうやら企画が悪かったようだ。さすがにこんな下らない企画にハガキを出すのはもったいないと判断されてしまったらしい。…割と賢明かも知れないが（笑）。

始まったばかりで恐縮だが、そんな訳なので「ロボコン0点な人S」は今回をもって終了させていただく運びとなった。悲しいけれど、これもまた人生よ。

さてさて、ここのスペースがあいたので、次号より新しいコーナーがスタートするぞ。その名も、「ロボコン0点な人SS」！　どういうコーナーかというと、読者様のPS奴隷化症状を募集して紹介するコーナーだ！　ってまったく同じかい！　…という突っ込みは置いといて、バンバンキミの奴隷化症状を報告してくれ。当然採用者にはポイントを進呈するのだ。そうそう、真のPS奴隷は、心の中にPS以外のゲーム機は存在していない。他機種に変な対抗意識をもつのは、奴隷として失格だぞ。ついにSSとなり、いよいよ後がない。頼むよ、みんなぁ！



奴隷のとど

「PSど」採用者に贈られるプレゼントですが、鋭意制作中です。なぜ、こんなに時間がかかっているかというと……思いっきり手間がかかるモノだからです。もらった時のうれしさはヒトシオ（予定）。当然、オリジナル、完全限定グッズ＝ポリタンとお姉さんバリバリMAXレベル、なので、まだ出来てないのも許していただきたい！　ってなんかお願いばっかり（笑）。既に採用されている人は胸ワクワク、腹ビクビク、股間ドキドキでお待ち下さい。これでガッカリなブツだったら……ちと怖い。

増刊 電撃PlayStationGは9/14発売・詳しくは 206ページ!

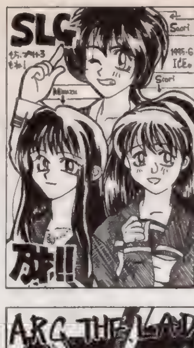




◀愛媛県 こんにゃくさん：下着なニーナは人気沸騰！ 燃え燃えです。



◀栃木県 秋涼さん：PS版『ときめき』にハマルとまずいかも。高三ですしね。



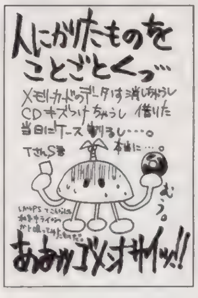
◀東京都 あいすくりいむさん：やはり育成系SLGですか。そうですか。



▲京都府 大地みかさん：びっとくる、いい目！ してますよね。



▲秋田県 碧柳みずちさん：ミシェールはグーしかないです。グー！



◀愛知県 山内（許して下さい）みりやさん：ついてないだけですよ。きっと。



◀福岡県 風騎せりすさん：人気、ナンバーの虹野さん。okです。



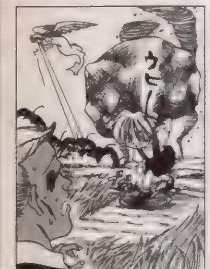
◀香川県 時定龍也さん：タッタカターなポコとククルがかわいいです。



▲大阪府 銀之助さん：気分は真田幸村ですか。十勇士系はカッコイイですよね。



▲秋田県 床屋がキライさん：王様なんだがなとか、わしゃ十分に強いですも可。



◀秋田県 伊藤にたかさん：ちょこちゃんはファンが多いです。50階だし。



◀神奈川県 旃門潮さん：「サルでも攻略シリーズは今後もやると思います。

「なんか、コーナー名のない文章部分って雑談ですよね。実はそういうのって好きだったりします。変にネタモノ（ソレはソレで好きだけど）にしたりしないで、続けて下さいね」山梨県 キュウリトマトさん：

どんなハガキでも取り上げたり、普通のなんて事もないハガキでもOKだったり、っていうのが「PSの奴隷」のあるようでないようなポリシーだったりします。だから、「オレは絵も描けないし、おもしろい文章も書けん」って場合にも完全対応。コーナーがアンケート絶不調で人気が無くならない限りこの方針は続くでしょう。ね？ 編集長？

「うちの犬は、私のさわっているモノが気になってしょうがないらしいんです。こないだ『キングスフィールドⅡ』を2日間くらいヤリつづけてたら、すっかりPSになついちゃって……。電源やOPENボタンをバンバン押してくれるので困っちゃってます」奈良県 安田真希子さん：

2日間「キングスⅡ」をヤリつづけちゃったのがまずかったんでしょうねぇ。ちと自業自得(笑)。ネコだと比較的体重が軽いので電源を切られたりはしないという報告も入ってきてます。

「電撃PSはオタクっぽいからイヤダという意見を読んで、「奴隷」好きな私は自分がオタクだったのかぁと初めて気づきました。まあ、楽しいからイイヤと思いました」福島県 夏目漱百合さん：

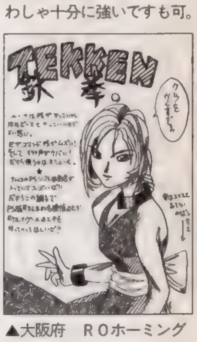
人に迷惑がかからなくて本人が楽しければ、本当になんでも良いもんだと思います。今後も奴隷をよろしくお願いいたしますデス。

「夢は声優になることなんです！ でも実際何をすればいいんでしょう？ 近道を教えて下さい」長崎県 甲野楽林さん：

声優さんの多く所属する事務所が主催する声優学校に入学する（有名なのは青二プロの青二塾とか）のが一番の近道かも知れません。実力次第の厳しい世界だから、近道はないと思いますけど、それが一番の早道では？ 問題はそういう場所が（専門学校関係含む）大抵、東京近郊にしかないってこと。東京近郊在住でない人にはアンラッキーですよねぇ。



▲神奈川県 森厳十郎さん：(笑)。本当にセリフがこうなってたら大笑いです。



▲大阪府 ROホーミングさん：「さんま」はゼヒやりたいです。「ケルナ」も。

ギャルとゲームとなみだとちくび♡

ときメモな某CDで菅原祥子嬢の歌う「convenience story」。あれ、すげぇイイかも。3回聴いたら歌詞が頭から離れないんだもんな。虹野ファン以外は気持ちを強く持たないと洗脳されるぞ、マジで(笑)。（バ）

やぁ、もう夏も終わりだね。女の子の水着姿ともおさらばですか。水際で彼女を釣り上げた野郎は、今ごろもっとイイ思いしてるだろうけどね。まぁイイさ、別に。エーン(笑)。

ところで先月号の「エンジェル・グラフィティ」の紹介を見て思ったんだが、ゲームの女の子の胸って絶対3サイズよりデカいよな！ たとえば島津セリ。160cmのB81であんな胸の谷間ができるかぁ!? 他のゲームでも、B76のくせに揺れる「PⅥ」の悠とかいるし。ゲームに出る前に、手術でシリコンを注入してるのだろうか？(笑) しかし世の中には貧乳フェチなユーザーもいるだろうから、メーカーもそのへんのニーズを考えて女の子を設定すべきだと思うぞ、うむ。てなわけで「巨乳と貧乳どっちが好き？」というテーマでハガキを募集しちゃおう。以上。



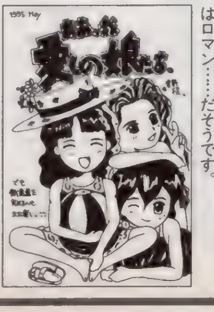
◀大阪府 スギモトエサシノフさん：伊集院。知っているのにシランぷり。



◀福井県 みっちぇさん：それもまたよし。ってとこでしょうか？



◀福岡県 鉄脚さん：スゴカッタですか。そうでしょう、しょうでしょう。



◀栃木県 せっちさん：餓鬼道……それはロマン……だそうです。



◀埼玉県 TERAさん：確かに、最近猿が多い。侵略しようとしてるのかな？



◀茨城県 こんてんさん：「スーチーパイⅡ」が発表になりましたね。

ちょっとしたウワサ

今月のウワサ、いってみよ！

「PSのアメリカ版はNOMOという愛称で呼ばれる」静岡県 守屋信二さん：

タイムリーネタってことで。

「『ときめき』の伝説の木は、実は首くくりの木らしい」宮城県 マッカーサーさん：

くくりってもククリではないですよ。あ、つまんないですか？

「『Aコンバット』に隠れキャラでガンダムがいるらしい」富山県 微粒子量子測定計さん：

あ、それいいなぁ。邪道かもしれないけど、ガンダムで急降下爆撃とかしたら楽しそうだ。

あなたの身の回りのPSのウワサを教えて下さい。作りだってOKよん！

奴隷のど

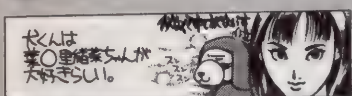
少数精鋭という言葉がありますが、スッゲーたくさん送るより、少ない枚数でも、力の入ったハガキの方が採用されやすいです。これは、まあ、当然。あとペンネームが長い、難しい漢字を使っているってのも考えモノ。住所氏名（特に都道府県）を省略しちゃうのも×です。もし同じくらい力の入ったハガキが送られてきたら、簡単なペンネームで、都道府県が書いてある方を選ぶくらい大事です。その点さえ注意してあれば、封筒にたくさんのハガキ（またはハガキサイズの紙でも可）を入れて（右に続く）

ハードの神様の犬

前号で、PSがついに壊れたという話をしたよね。ってことで、今回からPS1号機を買ってから息絶えるまでの壮絶な一生（約半年）を振り返る「あぁ、愛しの我がPS」という追悼コラムをお送りします。PS1号よ！　これで成仏してくれ。　（犬）

暑いよぉ～（8月上旬現在）。誰だ、今年は冷夏だって言ったのは！　ただでさえ北海道生まれなのに、去年の酷暑と今の気象は、暑さに弱い犬にとっちゃ耐えられまへんがな。自室のクーラーは10年以上前のボロだから、おもいっきりフル稼働しても部屋の気温が30℃までしか下がらないし、TVを観るためにモニターとアンプをつけると「あのクーラーっていったい……」と思うほどの激暑部屋へと変貌する。おかげで、高速化した改造パソコンを真昼に起動すると10分くらいでハングアップするは、編集部用のRGBセレクタ作りもぜんぜん進まない始末（あち～のに、はんだゴテ持つなんて自殺行為だ！）。

あ！　そういえば、里緒菜ちゃんの体重が8キロも落ちたんだっけ。ただでさえ細い体なのに……うぉぉ～さなだめぇ！　って、違うか。まぁ、彼とは関係ないことを祈りつつ、壊れたPSくんの生涯を振り返るとするか（現実逃避）。……だめだ…それでも暑い……。



オレがPSを買ったのは、ハードの発売日である去年の12月3日。確かあの日は、徹夜の仕事帰りに秋葉原へ寄って買ったんだっけ。PSを売っているメジャーな店は完売状態だったけど、オレはPS探しにさまようやつらを横目に、とあるマイナー店で



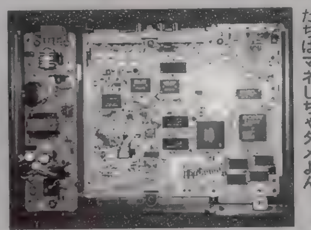
優々とPSを入手した。この店を知られぬために、友人のライターSと編集Mを煙に巻くのは苦労したなぁ。ところが、上野駅から電車で1時間離れた自宅近辺のオモチャ屋には、PSが山積み状態。「秋葉原のはずれまで歩いて買ったオレの苦労は……」という想いが頭を駆けめぐり、脱力感でいっぱい。しかも徹夜明け。でも、「どこで買おうがPSにゃ変わりないや」と我を慰めつつ自分の部屋でPSの箱を開けた。ここで、普通の人ならば、ソフトを入れてパッドを手に取り、ゲームを楽しむところだろうけど、ここはハードの神様の犬。おもむろにPS裏返し、右手にドライバーを持ち、ネジをグリグリ回して本体の分解を始めたのだ。犬にとってハードを分解しないのは、そのハードに対して失礼にあたる。とりあえず買って分解しなかったのは、ビデオデッキとLPプレイヤー、AVアンプくらいかな。だって、改造しようがないんだもの……。

こうして始まった分解は、ものすごく慎重に行われた。なにせ、まだゲームを楽しんでないからね。こう書くと「先に遊んでから分解しろよ！」と突っ込まれそうだけど、犬の思考ばゲームで遊ぶく分解という具合に分解のプライオリティが高いのだ。

そうこうして、プラスチックシャーシを止めているネジを取り、上ブタを開けるとP.Sの中身があらわに……と思いきや、電磁シールドとCDドライブが邪魔して基板が見えんではないか！　しかも、CDドライブと基板を結ぶコネクタの外し方がわからないときた。恐る恐るコネクタを引っ張ったり摘んだりするが、なかなか抜けやしない。ここで、ちょっといらだちを感じたオレは、強引にコネクタを引っ張った。ところがその瞬間〝ピキッ〟というイヤ～な音が耳を突き、両端にある左側の止め具らしきものが折れた。「やっべぇ～！」っと声を上げるも後の祭り。おかげで、このコネクタが圧着式であることがわかったものの、折れた止め具は二度と元に戻らずじまい。しかし、抜き差しの緩いフニャけたコネクタとして意外にも重宝する結果に……（かえって分解時に外しやすくなったんだよねコレが。ま、ケガの功名ってヤツですか？　エッヘン）。

その後、なんとかCDドライブを取り除き、シールドのネジを外すと光輝くPSのメイン基板が姿を現す。見事に集積されたLSIと各デバイス間の美しい配線パターンに犬のアドレナリンは大放出！

しばらく、基板に実装されているデバイスのチェックと電源電圧を調べたあと、一応満足したので分解状態のままCDドライブをつなげて「リッジレーサー」を4～5時間プレイした覚えがある。ちなみに、そのとき初めて倍速ドライブの回転スピードを目のあたりにしたんだけど、それが速いのなんのって！　しかし、犬はそこで何を思ったか、倍速回転中のCDに指を触れて人差し指の皮を少し切ってしまった。バカな犬ヤロウと笑ってくれていいけど、あの回転スピードを見ると思わず指を差し出して、〝倍速回転の感触〟を味わいたくなっちゃったのよ。ね、なんとなくわかるでしょ!?　え？　もしかしてオレだけ？　ははーん、どうせオレは犬だし……。でも、そんな自分がちょっと好き。　—つづく—



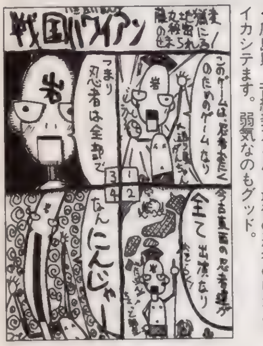
◀こんな状態でプレイすることが常識だったウチのPS。キミたちはマネしちゃダメよん。

まんが／さいとうつかさ・イラスト／NDO

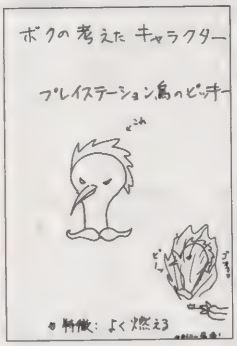




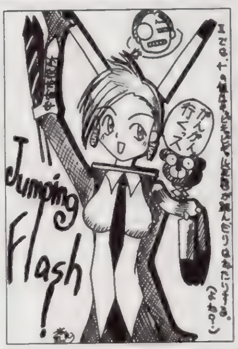
◀新潟県　ホラふきさん：発売延期に次ぐ延期な『ヴァンプ』。悲しいです。



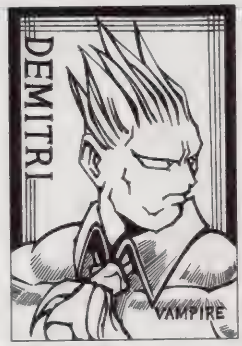
◀広島県　苦紗美丸さん：最後の忍者のゆがみがイカシテます。弱気なのもグッド。



◀宮城県　ピッキーさん：燃えますか。だからどうというわけでもなく、燃えますか。はあ。



◀広島県　苦紗美丸さん：『Ⅱ』はギャルゲーなワケですね。売り上げ倍増かも（そう？）。



◀兵庫県SYペンタゴンさん：スーパーサイ○人3なデミトリ。頭ささっちゃいそう。



◀愛知県　鳳恭介さん：「2」の新技がこれまたカッコイイそうです。

ことわざLet'sGO

コトワザで勝負なコーナーです。ではまいりましょう！

「石の上にもなんてんねん」茨城県　ひょうたんさん：
さんまの昔のギャグはつまらないなぁという所から、昔の事は忘れなさいという意味だそうだ。

「ひょうたんから『悟空伝説』」山口県　東芝エーンエーンさん：
なんだかいつの間にか発売されていて、しかもあまり話題にならなかった所から、世の中には知らなくても良いことがたくさんあるっていう意味。

「ネコにプレイステーション」京都府　調子さん：
ネコにPSをのせたらニャーと鳴いた所から、ネコはニャー、犬はワン、ペンギンはグーということらしい。

ランキング一覧

龍王院弘SP	90P
ポチ	65P
ささきりょう	60P
りるひな	60P
雨水	60P
伊藤勇太	55P
山内みりゃ	55P
柴田絵里	55P
吉永永吉	45P
288	45P
さらめんミハル	40P
たまる	40P
一寸	40P
国士無双	40P
れいひい	35P
HEXA	35P
犬彦砦	35P
寿太郎	35P
ズバットPS	35P
サモキン	35P

つ、強い、龍王院弘SP！
帝王の座は不動なのか？

30P：竹崎冬至、蘭弥弦、いんさいどまいはーと、施門潮、なたねからす
25P：ぐみ、大宮ゆう、Ke太郎、スギモトエサシノフ、時定龍也、あいすくりいむ
20P：勝木☆介、大江智、叫ぶ竜神、相原一葉、市藤にたか、舜帝命、施門あまね、科野あずみ、イマッチガイア、近江せにょ、銀之助、島津弥七、文月美和、念力デミ子、こんにゃく、まどのゆき彦
15P：龍峰竜、森斗紫狼、ナリ太郎、TAKA、まみこ、中重仁里、貴沙羅ゆう、貴くん、気分爽快、たかたか、芳竹、腰中のダリ、操亜騎、風騎せりす、TAI、國府田マリ子への愛無限、秋本ひうま、おつよし、MIHO、秋海翠、TMねっと、鯨伏あい、流鬼ぱん子、山下こいつ、21面そう☆、美麗、マンダムZ、ROホーミング、マリー石岡、大地みか、DDT95



▲東京都　藤井はるかさん：見えます。ばっちりです。ヤーヤーター。



▲青森県　ひっかき猫さん：まさに猫なフェリシアさん。肉球？



▲宮城県　りう゛ぁいあさん：前がいいんですね。ステッキ付きですもんね。

「奴隷を読むのは楽しいです。でもこうしているうちにも、地球のどこかで戦争や貧困のせいで誰かが苦しんでる……そう思うとなんだか、今すぐ何かしなきゃいけないんじゃないかと焦っちゃったりします。こういうのって変でしょうか」千葉県　閃光花火さん：

全然変じゃないと思います。そういう、「誰かのために痛がること」は大事なことだと思います。実際、今すぐできる事って少ないかもしれないけど、そういうふうに思わなきゃ、全ては何も始まらないのですから。そして、思った通りに行動してみるのもいいでしょう。自分で考えて楽しいと思ったこと、良いと思ったことを大切にして下さいね。

奴隷のどど

送ってもOK。まあ、その際も1枚ずつウラに住所氏名は忘れずに書いてくれないとだけど。なんかゼイタク言っているようですが、169ページの奴隷のどに書いた通り、もうすぐグッズができてきます。その時、採用されてたのに何も送られてこなかったら悲しいじゃないですか。だから書いてね、ちゃんと書いてね～ら～ラララ～なんて風に歌にして歌ってしまうくらい、せつにお願いいたします。あなたの幸せのための第一歩です……なんか宗教臭いですぞ（笑）。

増刊 電撃PlayStationGは9/14発売・詳しくは 206ページ!



まんが／井一・イラスト／C次郎

新コーナー Nights of Knights

参加冒険者大募集

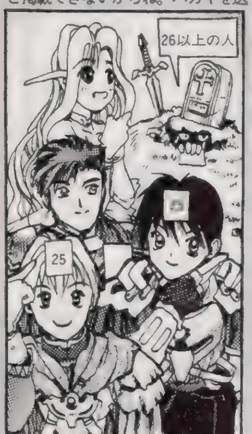
超お手軽な読者参加RPGが電撃PSに大登場！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」とでも呼んで下さい。いや、呼ばなくてもいいけど。　（魔）

超カンタン！　パジャマでその辺のコンビニに買い物に行って、おでんとアイスクリーム買ってきてクーラーのガンガンに効いた部屋で食べちゃったってくらいカンタンな（長いっスね）読者参加型ハガキRPGの登場であります、隊長。まあ、隊長って誰だよって話はおいといて、そうなんですよ。始まるんです。まあ、読者様より送ってもらったキャラクターをコンピュータに打ち込んで、戦わせるって説明してるとなんだかあっさりしてますが、とにかく、そういうことです。下に書いてある字を読んで、規定にそってハガキを書けば、ほーらできちゃった。ワクワクしながらポストにでもぶちこんじゃえばそれだけでハッピー大丈夫。誌上をにぎわしていくことでしょう。まあ、いかにうまくキャラクターを作り出すかが問題なんですが、突き詰めていくとじゃんけんのようなもんなんで、運も結構関係しちゃったりします。優勝した人にはなんと大枚15ポイント！　まあ、たぶん何度も連続して取れるもんじゃないけど、なんだかうれしいそんなコーナーにキミも即参加だ！

手軽に参加したい人が読む所

HP ＿ つよさ ＿ かしこさ ＿ すばやさ ＿ こううん ＿	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業	番号を書く。①、②またはA～S
開いた場所には特徴やイラストを！	
住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。25をこえると失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。ここで注意しなきゃいけないのは、自分の住所、使命、いや氏名はハガキの宛名側に書くということ。じゃないと掲載できないからね。ハガキを送っても、これまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　ドシドシ応募して下さいませ。



今回のクエストは大陸の北に位置する、魔物が支配する古代の塔制覇にチャレンジしてもらいます。はたして最終的にどんなキャラが生き残るのか？

まあ、能力値が書いてあればスグにわかるから、あて先は「DPSど」だけで大丈夫だ！　締め切りの関係上、次の号では発表が間に合わないから(募集はするけど)、次の次の号、12月号発表となります。なんか気の長い話ですまんのう。

PSのRPG下足はこれで解消だ（ムリ）！

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベルの呪文を唱えることが可能。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師。

※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士

※符術師
●操術師よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも必要。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士

L：僧侶
●かしこさが重要。+つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

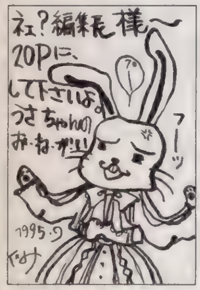
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

左の初級編の戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を自分で選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙になってきます。ハッキリ言って難易度はドーンとアップ。その辺にこだわらずに、勝利することが第一目的と考えるなら、アルファベットの職業は止めといた方がいいかも。

クエストについての説明は最小限しか行われません。勝利するにはまあ、隠れ設定みたいな、その辺のウラを読むのが重要になってきます。



すべての冒険はあなたのハガキから始まる！



◀東京都　ぐみさん：うさぎのお願いですもんねぇ20Pダメ？　編集長？



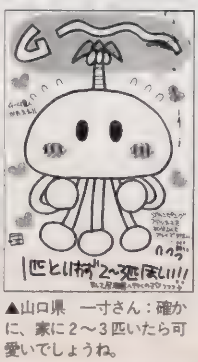
◀福岡県　初墨智成さん：受験は熱いですよね。勉強も大事は大事。



◀大阪府　銀之助さん：食べられたいですか。それほどサスカッチが好き……？



▶和歌山県　UPさん：乱泥流は……見つけたって話を聞きません(笑)。潜るの楽しいですよね。



▲山口県　一寸さん：確かに、家に2〜3匹いたら可愛いでしょうね。



▲佐賀県　龍之虎汰狼さん：陽気だよぉ。歌になってるところがいいです。



▲茨城県　國府田マリ子への愛無限さん：ガツガツしててナイスです。



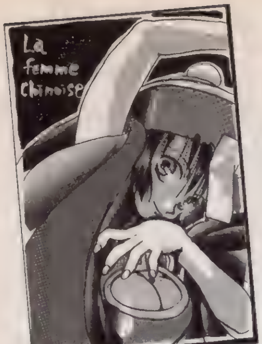
▲東京都　ちゃたろうさん：実は年寄りの三只眼。パイ様ですから。



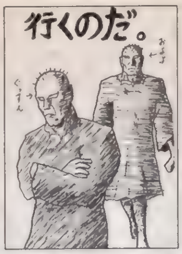
▶鳥取県　TAKAさん：細目だけどパインなフェリシア。

奴隷のど

「文字のハガキがそのまま掲載されている場合は、文字ポイントなんですか、絵ポイントなんですか？」沖縄県　めっちゃさん：今回から、文字もイラストも基本採用ポイントが5に統一されたんでいいんですが、これまで採用された分について、ハガキがそのまま掲載された場合は5ポイントプラスされてます。なんかでもインフレをおこしそうなんで、ハガキ採用1枚につき1ポイントに変えようかなぁ……その方がポイントに重みがあっていいかも……この辺、次号までに、真剣に考えたいと思います。



▲岩手県　伊藤勇太さん：怖いけど綺麗なレイレイ。そんなムチャに強くないけど。



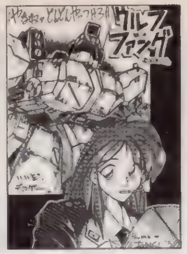
▲北海道　いんさいどまいはーとさん：行くのか？って感じですねぇ（笑）。



▲香川県　金剛三昧さん：最後の叫びがさりげなくてステキです。



▲新潟県　りるひなさん：そうですねぇ。期待するしかないですもんね。



▲北海道　古波あゆらさん：デコゲーは根強いファンが多いです。



▲愛知県　桜真嶺さん：エリスチックなパイ。なんていったら怒られる？





◀福岡県　早馬みこさん：ハーンくんは結構人気ありますよね。

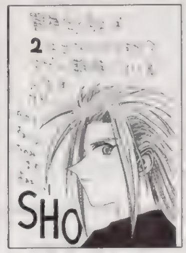

▲新潟県　山下こいつさん：動きますよぉ。キレイだし。スゴイです。



▲鳥取県　ＴＡＫＡさん：初っぱなの作品にしてはデキ良すぎです。



▲東京都　ミナミノタイツさん：いや頑張れば何とかなるかも（笑）。



▲静岡県　はるのりさん：巻頭見ましたよね！超期待なのです！



▲栃木県　炎のサスカッチさん：飛び散る汗が、しょっぱそうです。



▲千葉県　文月美和さん：いくつなんでしょう、謎が多いです。

「いろんな色のＰＳって発売されたら悲しいなぁ。個人的に黄色いＰＳが欲しかったから。ＧＢはイロイロあるじゃないですか？」熊本県　名科ヒカルさん：

そうですよねぇ。ソニーは、ウォークマンとか、家電関係はいろんな色を発売してるのに。ＰＳは灰色だけなんて悲しい気がします。ＳＦＣのような灰色よりせめて黒や白の方がよかったなぁ。最初から何色かから選ばせてくれれば、絶対灰色なんて買わないんだけど……どうでしょう？

「ＰＳコントローラの形のおかげで、左手人差し指の腹の部分に変なタコができたような気がします。ちょっと１カ月くらい『鉄拳』にはまったくらいで……え〜い！　軟弱な指めぇ！」新潟県　マルコボーロさん：

指先にタコは聞いたことがありますが……腹の部分ですか？　なかなか強者です。その上、軟弱だと自分の指を責めるあたりがさらにリッパ。このまま、ＰＳユーザー強者伝説を突っ走って下さい。



◀栃木県　寿太郎さん：三只眼とパイとの変わりようがスゴイですよね。



◀福井県　しののめさん：確かに。あの声は……耳に染み着きます。

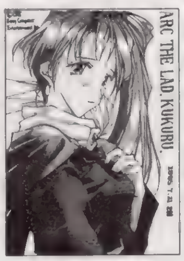


◀香川県　時定龍也さん：男性キャラではデミトリの次？


◀埼玉県　荻野隆志さん：有給休暇で「ときめき」ですか。いいなぁ。



▲富山県　丸太屋業平さん：戦闘とか演出がハデでスゴイですよ。



◀三重県　288さん：どこか照れてるククル。可愛いです。

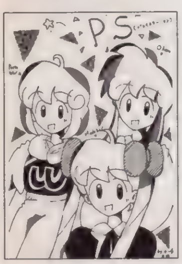

◀北海道　冴草翔さん：流してるのは自分の血っていうのが悲しいです。



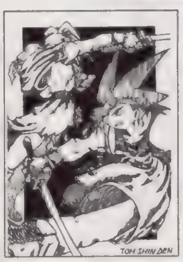
◀広島県　ＤＤＴ95さん：オルバスってヌルヌルしてるのかなぁ？



◀広島県　たかたかさん：女の子もいいですが、やはり大事なのはクマ。



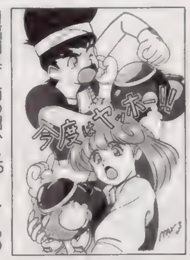
◀千葉県　十一夜直道さん：ツインビーは女の子勝負です。



◀愛知県　ＪＬＤさん：脚がド迫力！ここからが勝負ですね。



◀福岡県　南の国から'95さん：あの笑いは「２」にも入れて欲しい！



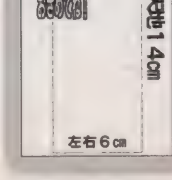
◀群馬県　ＭＡＸ関口さん：そしてミラクル！　ＲＰＧですもの！

お笑い4コマ道場

キミも４コママンガで、ファイヤー！　ＤＰＳどではイカスマンガを大募集！　イカスの。（ま）

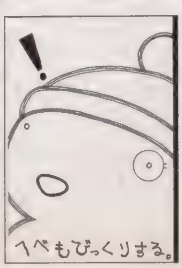
さぁてお立ち会い！　ＰＳどでは４コママンガを大募集するぞ！　ハガキに天地14cm、左右６cmの大きさでバリバリなヤツを書いちゃってくれ！　いや、やめて、そんなっていうパターンから、ファイヤー、燃えるぜ！　アタックーなパターンまで自由自在、臨機応変に攻めてくれ！　もしも「ヤベッ」ってゲームを買った場合でも、ここに送れば気分すっきり、目元しゃっきり。眠気も取れてサイコーって感じジャン（なんてふうに東京者な原稿を書いてみました）？

もしもスッゲーイカス作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が光輝くかもしれない！しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、規定の原稿料（商品券）もプレゼントしちゃおうっていう、太っ腹企画！　もしかしたら、これが商業誌デビューになるかもしれないのだ（ちょっといやかも）。





◀横浜市　春寝りうまいさん：「Ⅱ」の前に「Ⅰ」も良いと思うんですが。



◀東京都　椋樹さん：シンプルだけどＯＫです。味があります。



◀京都府　龍王院弘ＳＰさん：そうですよねぇ。ムリかなぁ……。

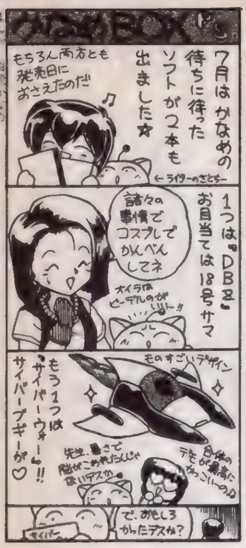


◀鳥取県　さらめんミハルさん：確かにそういう悩みもありますね。

奴隷のど

「ストZERO」も移植決定で格闘系ならまかせとけなＰＳですが、ＲＰＧ、ＳＬＧはちと弱め。この際だから、その辺が好きな人はＳＳも購入してしまいましょう。「大戦略」に始まり、結構思考系ゲームが揃ってます。オレはそれでも満足デキン！　って人は、やはり老舗ＳＦＣでしょう。悔しいですが、これから冬にかけての大作ラッシュには身も心もお金もメロメロです。「聖剣３」「オウガ」「ドラクエⅥ」「ロマサガ３」……なんかうらやましいデチュ。ＰＳでも欲しいデチュ。あ〜ん。

増刊 電撃PlayStationGは9/14発売・詳しくは 206ページ!



他機種のことも話したい!

熱い暑い夏だす。ちゅーわけで、今月も他機種の話で滅茶苦茶盛り上げちゃいますぞ〜。(ち)

いやはや最近の新世代機ゲーム市場は、なかなかの盛り上がりを見せているようですな。PSを見れば、『ガンダム』は40万本以上売れたそうだし。『第4次スーパーロボット大戦』も移植されちゃうそうだし、『闘神伝2』もでちゃうそうだし……絶好調といえちゃうな〜こりゃほんとに。好敵手SSも夏以降のラインナップが豊富で、ユーザーとしては嬉しい限りといったところですな。『レイアース』なんかは奴隷の心をくすぐるんではないでしょうかな。私は即買いでしょう(この原稿は念のためにいうと『レイアース』発売前に書いてます)多分。老舗3DOさまの最近の話題といえばM2でしょうか。「ちょ〜うこ〜う性能」てな感じで、すごいです。オシッコちびっちゃいます。ちょっと欲しいかもしれません。個人的にね。しかしM2を見るとハードの進歩の速さに驚かされますな。高性能な新世代機も3年たてば……。ぐっすん。

パソコン 未知の惑星の生物とコミュニケートできるっちゅうソフト『テオ〜もうひとつの地球〜』が気になってます。リアクション豊富な電脳ペットですか、これは。まさしく人類の夢、男の浪漫!! ああ早く試して見たいもんです。そうそうHゲーでは、エルフの最新作『遺作』に期待。『河原崎〜』の流れで良いかもね。

3DO なんといってもM2専用ソフト『Dの食卓2』でしょう。ちらと予告編のムービーを見てしまいましたが、これまたビックリ。こんなリアルな映像をリアルタイムで展開するんですかと驚いちゃいましたよ。これだけのためにハードを購入しても後悔しないかもしれませんな〜実際。現時点の最高峰マシンかも、M2は。

その他 MDやPCEやSFCにも気になるソフトがちらほらと。MD『コミックスゾーン』は、マンガの中で戦うというアイデアがグッド。『魔導物語』も個人的には気になってます。PCEは『スチームハーツ』かな。木村貴弘氏の絵だし。SFCはカルトな傑作『すーぱーぐっすんおよよ』でしょうか。PS版も良かったし。

SS 最近とみに気になりますぞ、これは。硬軟そろったソフトラインアップは、結構どころかかなり魅力的に見えちゃいます。大作SLG『ワールドアドバンスト大戦略』は要チェックソフトだし、個人的には一番期待してるといっときます。『ガーディアンヒーローズ』も期待したいところですな。なんつってもトレジャー作品だってところがマニア心をくすぐってくれます。さらには、『ガンダム』が控えているじゃあないですか。今年後半のSSはほんとに期待できそうで、100万台パック買ったひともこれで安心かな。



◀岡山県　吉永永吉さん：本当に書きやすい？　ってくらい個性的な一枚。



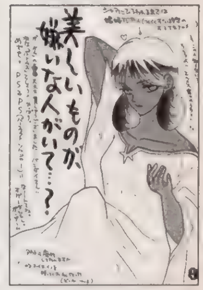
◀新潟県　竹崎冬至さん：ひかるちゃんってばHですよね。やはり。うん。



◀大阪府　R0ホーミングさん：それよりもPS版がまだ出てない（泣）。


◀大阪府　スギモトエサシノフさん：新キャラもいらしいですよぉ「2」。


▲岩手県　伊藤勇太さん：モリガンですか。一瞬ソフィアか〜ビシッ！



▲新潟県　山下こいつさん：妄妻なんて人も登場してましたもんね。

ゲームソフト激論座談会

読者様の意見で斬る！　ゲームソフト激論討論会なのだぁ！

「『アーク』おもしろかったです。といってもSFCの「ミスティックアーク」じゃないですよ？　あ、そんなことはわかってますね。あれだけしゃべってくれれば満足しちゃいました。これで年末に「2」が出てくれればなぁ」福岡県　前園孝昭さん：

魔：ちーす。てなわけで、今回は良い評価から始まりました。

う：こういう意見があったから、オレ、次のページの自分のコーナーで「アーク」のハガキ2枚も載せちゃった。

ほ：……ミもフタもない意見。まあ、個人の感想だから良いけどさ。

バ：でも、「アーク」に関しては賛よりも否の意見を多く聞くなぁ。オレ個人的にもやはり、シナリオは弱いと思う。

魔：「2」があるからかもしれないけど、確かにTVCFのような泣くほどの感動は……ないよなぁ。

う：ああいうストーリーが一本道なゲームの場合、シナリオにものスゴク力を入れないといけない。まあ、ゲームだからシナリオ弱くても、イベントがきちんとしてれば大丈夫な場合（例えば「FFVI」）もあるんだけど、SLGタイプだからそういう自由度も少ないし。

ほ：システムや、アイテムや、スタイルなんてどんどん改良を加えていけばいいんだけど、もしも「アーク」を作った制作会社Gクラフトに、きちんとお話を書ける人がいなかったりしたら「2」も期待できないんじゃないだろうか？　クリアまでの時間が短かった事よりもそっちの方が心配。

魔：う〜ん。まあ、「2」をクリアしてから結論を出すしかないんじゃないかなぁ？　「バックトゥザフュチャー2」だって認められたのは「3」が上映されてからなんだから、ってメディアが違うから例えになってないかもしれないけど。

「『ドラゴンボールZ』の粗さが気になりました。ガンダムでも気になったんですけどね。もう少し、もう少し練りこめば良いゲームになるのになぁ。バンダイはどこまでいってもバンダイなのでしょうか」神奈川県　ギョウジさん：

う：「ドラZ」はなぁ……ビルドアップモードでレベルを上げれば、動きも早くなるし反応も良くなるんだけど……いかんせん、ひとつのワザしか育たない様なシステムだからなぁ。比較的まんべんなく育ってくれれば、対戦が楽しかったのに、同じワザでハメ合うしか戦い方がなくなっちゃうんだもの。悲しいよなぁ。

ほ：編集部でも買った人間は多いし。

魔：買いました。でもスーパーサイヤ人3孫悟空をレベルMAXまで上げて楽しんだからいいや。

バ：自分がナットクしできればOKなんですがね。

「3枚組だっていうんで『サイバーウォー』買いました。こ、これは……本当にただのク○ゲー（雰囲気があまりにもピッタリきたのであえて伏せ字にしてみました）では？　『アーク』まだナットクできる部分があったけど、このソフトってばムチャだもん。なんか10年前のゲームを持ちよってCGムービーつけ加えただけって感じ。愛のある意見が書けそうにもなかったのでクソゲーマーバンザイのコーナーには出せませんでした」長野県　評屁カチンさん：

う：……やべっ！　今回スゲー数来たんであまり愛のなさそうなハガキも載せちゃった……。オレのコーナーは愛のあるコーナーなのに。こういうのは今回で終わりね。

魔：ま、しょうがないでしょうハガキの掲載場所の判断は難しい場合もあるし。「こんな主旨のコーナーじゃないんでしょ！」って意見があったらドンドン送ってきてね。

バ：その意見も載せちゃうワケだね。

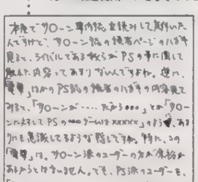
魔：もちろん。

「ゲームに対する意見はメーカーさんに届いているのでしょうか？　本当の所を教えて下さい」東京都　このみち十歩さん：

バ：メーカーさんに自分の意見を伝えたいなら、そのメーカーの発売しているソフトに付いているアンケートハガキを送るのが一番確実。

う：結構、アンケートハガキの意見で次回作が決まったりするってメーカーの人が言ってたし。

魔：まあ電撃PSなら、移植化のコーナーにハガキを出すって手もあるけど。


▲愛知県　きもさん：これもまた正論ですねぇ。そうですよねぇ。


▲大阪府　ささきりょうさん：ホッチキス止めはなかなかいいアイディア（笑）。

世界で一番難しいクイズ

読者の皆様、まだこのコーナーが残ってますぞ！　さあ、照れずにお読みくださいれーっ！　（1）

とりあえず前号の答え合わせからいきます。

【A1】究極超人あ〜る（実はMSXターボRの"R"がヒントだったのね）

【A2】ジャンピング・フラッシュ！（ま、運がイイ人は当たったでしょう）

【A3】内心 Thank you（たしかその昔CMソングとして流れてました）とりあえず正解者は0でした。それでは、今回の問題にいきますぞ！

【Q1】YMOの「コンピューターゲーム　インベーダーのテーマ」からつながる作りになっているのは「ソリッド・ステイト・サヴァイヴァー」です。それと同じように、「One Step」からつながるパールの曲は何でしょう？　ちなみにパール兄弟とは何の関係もありません。

【Q2】その昔、「メガテン梅田」のPNで通っていた私は、FC版『女神転生II』を何回クリアしたでしょうか？　これはわりと簡単な方だよね？

【Q3】私は今だに探し回っているマンガがあります。そのマンガは最終巻だけが手に入らないのです。さて、そのマンガのタイトルは何でしょう？　作者は「がんばれ元気」で有名な小山ゆうさん。答えが分かって、なおかつ最終巻を譲ってくれる人には、特別に「うんこ」と書かれたギターピックをあげます。

例のごとく、1問でも正解した人には超重量賞品をプレゼント！　「PSど」宛にハガキを書いて送ってね。まだ手元には3通だけしか届いていないから、君のハガキが採用される確率は、「PSど」の数あるコーナーの中では、きっとナンバー2だぞ（1は田島のとこ）！

奴隷のど

今年も、暑い夏が過ぎていきました。が、熱いと言えばマニアの心にオタクの心。夏はそんなイベントが目白押しだったということで、この際だから奴隷のみなさまに（知っている人も多いだろうけど）代表的なものを簡単にご紹介!!　●コミケ：同人誌即売会の代表であり、日本最大規模を誇る。他にも春秋のスーパーコミックシティなどの類似イベントもある。マニア系でもっともパワーのあるイベントが同人誌即売会。●JAFコン＆ワンダーフェスティバル：年に一度（ワンフェスは夏と冬（右に続く）



脳ミソとび出てしまうようなバラの花ほどスバラシイ!

情報をあなたに！

●「闘神伝」のタカラからお風呂で遊べるニューハードが登場する！

タカラが発売するニューハードは、任天堂のハンディゲームマシン・ゲームボーイの形をした、お風呂の中で遊べるマシン。実際は、ウォーターゲームがついている、ゲームボーイ型のシャンプー（商品名は「ゲームボーイシャンプー」）！　ウォーターゲームでは本物のゲームボーイ同様のボタンを使って、水の中のボールをコントロールしてゴールの中に入れて遊ぶのだ。ゲームの背景は2種類（「星のカービィー2」と「スーパードンキーコングGB」）が用意されており、お風呂でシャンプーが終わったら、あとは湯船でゆったりとゲームで遊ぶなんてこともできる!!　また、容器の中に入っているシャンプーは、植物系洗浄成分をベースにしている安全素材。しかも着色料は使用しておらず香りもわずかで、子供から大人まで安心して使えて髪と地肌に優しい製品なのだ。お値段のほうは、税別￥580 で10月21日にタカラから全国一斉発売の予定だ。買い（笑）。

●「機動戦士ガンダム」、「巨神ゴーグ」の安彦良和の書き下ろしコミックが今秋から刊行!!

巨匠・安彦良和氏が書き下ろす、大作コミック「ジャンヌ」が全3巻で今秋からリリース。「ジャンヌ」の物語は英仏百年戦争の時代の聖なる乙女ジャンヌ・ダルクの死から始まる。物語の主人公はエミールという少女で、かつてジャンヌを仏国王シャルルのもとに送り出したヴォークールール城主ボードリクールの養子だ。彼女は男として育てられ、養父に代わって国内の紛争に出陣し、ジャンヌの魂に触れ、ジャンヌの生涯を追体験していくことになるのだ。

定価は各巻￥1,300。第1巻は10月に、第2巻、第3巻はそれぞれ'96年1月、5月にＮＨＫ出版より発売される予定。

●國府田マリ子、待望のセカンドアルバムリリース！

若手女性声優随一の人気を誇る國府田マリ子さんの最新アルバム「Ｖivid」が、國府田マリ子さんの誕生日!!　9月5日に発売されるのだ。このアルバムは、オリコンで最高位22位にランクインし、好評を博したファーストアルバム「Pure」に続く第2弾。彼女自身の作詞曲も含まれる、ファン待望のヴォーカル集だ。國府田マリ子さんの魅力に迫れる最新コナミレーベルのアルバムの発売元はキングレコードで、価格は￥3,000（税込）。



◀子供のいる方は、これで頭を洗ってあげても（笑）。



▶恋をテーマに綴られた13曲を収録。國府田マリ子さん自身による作詞の3曲は必聴だ。

PS プレイステーション 拡張計画

マジメです。PSの諸問題を敢然と話し合うコーナーなのです！　ま、じめなのです。ちゃんとしないとダメ。　（ち）

「対戦ケーブルネット網を作って欲しい。ケーブルTVの様な技術で出来ないもんかなぁ？」京都府　レボリションさん：

う～かかるお金を考えると実現は難しいかも。

「教育用のソフトとかをバンバン出して、学校で使えたりするといいのになあ。普及するよ」青森県　永須功輔さん：

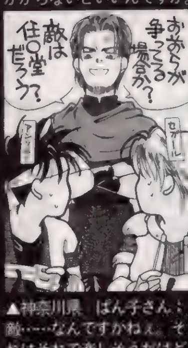
教育用のソフトの目はあるよね。どっか作ってそうだ。

「持ち運び用のPSポータブルが欲しい。ヘッドマウントディスプレイ付きで」東京　歳月さん：

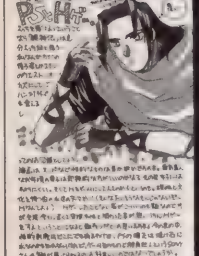
持ち運び、いい響き。電車でPSはいいのになぁ。



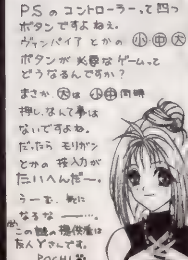
▲島根県　井上喜久男さん：必要です。規制にひっかからないといいんですが。



▲神奈川県　ばん子さん：敵……なんですかねぇ。それはそれで楽しそうだけど。



▲大阪府　ささきりょうさん：微妙なHは欲しいですよねぇ。少しなら……。



▲広島県　ポチさん：ジョイスティックなら安心なんですけど。

なんですか？　そうなんですか？　いや

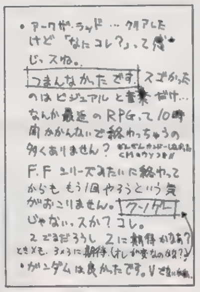
「激しい雨に打たれて、もう復活のしようがないだろうとあきらめていたウチのPS「キャサリン」ですが、3日間放っておいたらなんと動くようになってしまいました。窓開けたまま買い物に行ったオバカな自分を何度も殺そうと思っていた矢先の出来事だったため、天にも昇る激しさで、『鉄拳』をプレイしてしまいました」宮城県　蜘末しなんさん：

雨でも平気なPS。それは凄すぎます。もしかしたらびっくり日本新記録にでれるかも（冗談）。え？

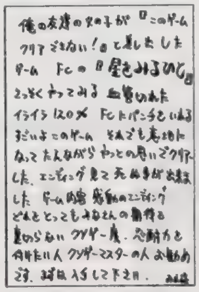
クソゲーマー万才

愛のあるクソゲーム！　みんなでゲームを楽しみつくそー！くそー！　（う）

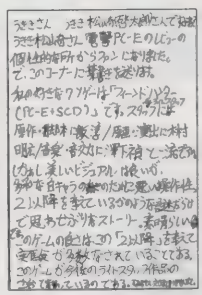
基本的にこのコーナーは愛のあるクソゲーコーナーです。やりつくして、やりつくして、やりつくして、元が取れれば大ラッキー。だから「アーク」は今回限り。なんかみんな、マジで怒ってんだもん。今後は激論座談会に送ってね。怒りのハガキもいいけどさ、ちくちく楽しみ見つけるのもいいと思う。



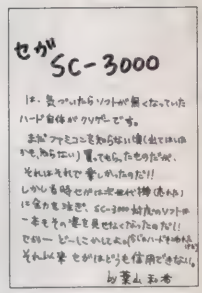
▲東京都　藤崎さん：「2」に期待しましょ。ね？　って何フォローしてるんでしょ？



▲神奈川県　おれ様：このゲームは伝説ですから。見事としかいいようがなかったです。



◀新潟県　中川勝幸さん：いいなぁ好きなクソゲーっていうのがステキです。



◀東京都　葉山和希さん：こういうのもあり。いい思い出ですよね。

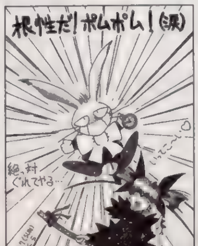


◀神奈川県　気分爽快さん：微妙なトーンが大人な感じです。うまい。



◀東京都　山下重明さん：こういう意見を実名で言うのは勇気がいるんですよね。

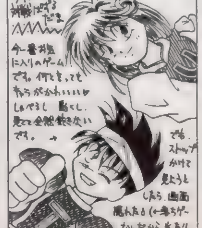
愛のあるPS生活のために



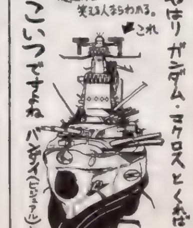
▲結城沙倉さん：ポムポムですからねぇ。ポムポム。泣いてるし。



▲千葉県　鼻血の大噴火さん：でも、金持ちの親子が買ってったりして（笑）。



▲大阪府　銀之介さん：ビデオにとるとか……どうでしょうか？



▲兵庫県　本当にわかる最後の世代さん：真田さんも出してほしいです。

奴隷のどい

の2度）、夏に開催される模型ファンのためのガレージキット（手作りプラモとでも言おうか）即売会。今年はときめきのフィギュアが出展されるとのことで取材を敢行。

●コスパ：最近流行のコスプレをフィーチャーしたイベント。正式にはコスプレダンスパーティーといい、たいがいディスコで、定期的に開催。最近では全国で類似のイベントが開かれたり、写真集が出版されたりと盛り上がっている。こんなイベントに行くとつくづく自分のおたくパワーを、いや宿業の深さを自覚してしまいますな。合掌。



奴隷の趣味

あなたの趣味は何ですか？教えてください、知りたいの。好きなことだけに燃えちゃうよねぇ。どうなんでしょ？（マ）

「パソコン通信が私の趣味です。略してパソ通のおかげで、電撃さんには悪いですがゲームの情報もウラワザも、雑誌なんかよりはるかに早く入手できます。それになんといってもゲームが趣味の友だちがスッゴク増えたのが最高に良かったです。話したいときにゲームの話ができる。それがこの趣味の良い点かな」奈良県　崇茂靖太郎さん：

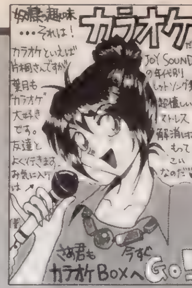
パソ通は便利だし、楽しいスよね。編集部でも仕事で使ったり、趣味でハマったりと、愛好者が多いです。パソコン本体も最近は10万円程度で買えるし、モデムとか通信に必要なモノ全部買っても15万円でおつりがきちゃうもんなぁ。良い世の中になったもんだ。ちなみにオレの初めて買ったパソコンは本体だけで35万円でした（号泣）。

「中島みゆきが好きです。最近の熱いヤツも好きなんですが、特にファイトとかその辺の古めのヤツが。ひとり部屋でお茶飲みながら聞いていると、ポーっと違う世界に行けそうで。いいですよね？」山形県　RHーさん：

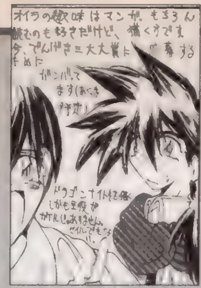
お気に入りの音楽鑑賞は、かなりポピュラー。陽気がいいとそのまま寝ちゃったりして。

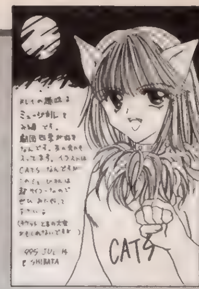
「いろんなマニア系のイベントに行くのが好きです」山口県　鵜高佑さん：

好きですか。イベントも深いからなぁ。楽しいよね。ワイワイしてて。お祭りで。



▲埼玉県　葉月明夜さん：マイマイクとか持ってたりして（笑）。


▲埼玉県　サモキンさん：マンガやイラスト描きが趣味って人は多いでしょうね。

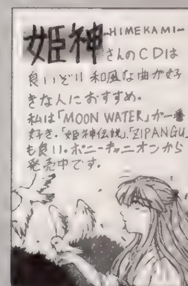


▲神奈川県　柴田絵里さん：ミュージカルはチケット高いんですよねぇ。


▼夏のイベントは暑いです。死ぬほど暑い。



◀千葉県　SGユーザーの魂さん：熱い、熱すぎます。ゼニゲバは？　どうです？

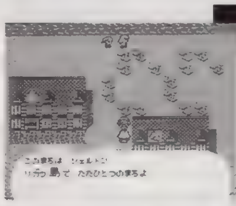


◀鳥取県　さらめんミハルさん：ゆったりしてていいですよね。


▲栃木県　マリー石岡さん：エリスで戦争ですか。夏ですからしょうがないです。

PSならこんなゲームが

PSの性能ならあんなゲームもこんなゲームも自由自在。楽しいゲームがワンサカ出てくりゃいいけどなぁ。（魔）


◀「ロマサガ」が欲しいよぉ。アルベルトが、シフがぁ……。

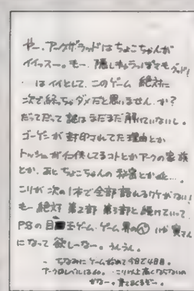

◀「FF」も欲しいけど……しゃべったらどうなるんだろ？

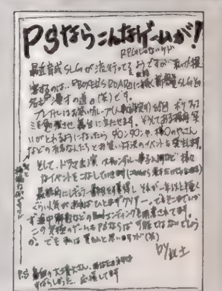
「『アークザラッド』のような、セーブデータを引き継いでプレイするゲームっていいですよね。とりあえず、パソコン版の『ウィザードリィ』を移植してほしい。個人的に、『Ⅶ』は邪道ですよぉ。渋さで言えば『Ⅰ』～『Ⅳ』かな。忍者のレベル570 くらいに上げたい！」佐賀県　浜名湖ララバイマシンさん：

全てのゲームがPSに集まるっていうソニーの宣言が本当なら、いつかきっと、『ウィズ』も移植されるハズ。そうなると、セーブが専用ラムにできるのは絶対いいですよぉ。振動に弱くてデータが消えやすいから注意が必要なのが弱点だけど。

「スクウェアは参入しないんですか？」京都府　真さん：

今の段階では98%参入しないでしょう。ただ、任天堂のウルトラ64が300万台行かないウチにPSが1000万台超えれば参入するかもしれない、ってくらいの確率。会社的にもいろいろあるみたいだし。スクウェアがPSに来たら最高なのになぁ……シクシク。なんてな。

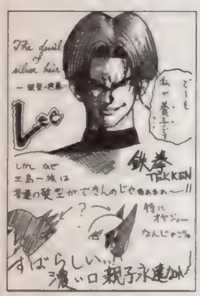

▲埼玉県　まどのゆき彦さん：そうですねぇどうせなら続けてもいいような。

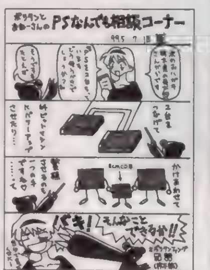


▲広島県　此土さん：自分は買わないっていうのがいいです。

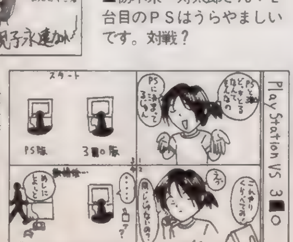


◀岐阜県　砂藤志束さん：大人っぽいエリス。これはこれでいいですねぇ。





▲栃木県　寿太郎さん：2台目のPSはうらやましいです。対戦？



▶埼玉県　TERAさん：本能に忠実が大切ですから。ね（トホ）？

▲岡山県　愛媛の亀吉さん：キックの鬼ですね。



◀北海道　マッチョ皆川さん：三つ目じゃない時はバイ。怖くないです。



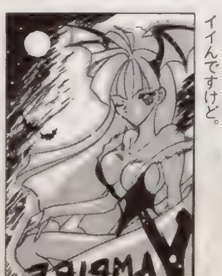
◀愛知県　山内みりやさん：なんだかイロっぽいアニー。OKです。


◀京都府　大地みかさん：「ポッツ」はカルト系の人気が高いです。

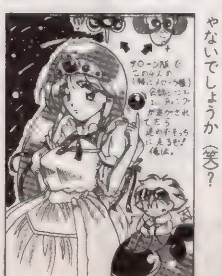

◀愛媛県　犬彦岩さん：設定でモノを考えるのって楽しいですよね。

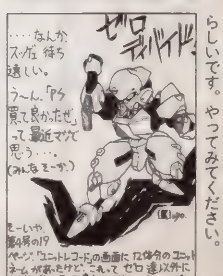


◀神奈川県　秋本ひうまさん：何年ぶりなんですか？



◀千葉県　流鬼さん：逆の英字がカッコイイんですけど。


◀三重県　TAIさん：それもいいんじゃないでしょうか（笑）。



◀山形県　久保静士郎さん：デキが素晴らしいです。やってみてください。

奴隷のどど

もしも、集計で、自分のポイント数が間違ってたりしたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたりしたり、住所が変わっていたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているもんだから、データが少しでも違うと、違う人間として登録されちゃったりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。とにかく疑問があったらハガキください。電話は×。

増刊 電撃PlayStationGは9/14……え？ しつこいっスね？

激しくぶつかる青春の汗 青春でなくても大歓迎



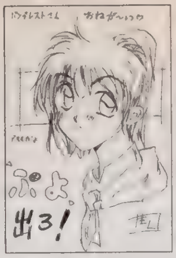
▲愛知県　ＨＥＸＡさん：買収、本当にしませんかねぇ、ソニー。



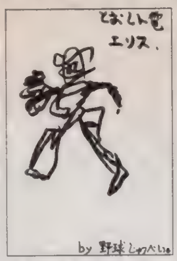
▲新潟県　りるひなさん：ツライですねぇ。勉強もガンバッテ。



▲愛媛県　美麗さん：ＰＳ版の発売、早く決定するといいなぁ。

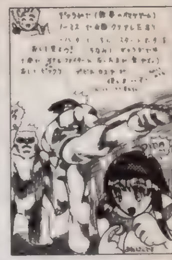


▲神奈川県　エルシードの奴隷さん：「ぷよ」出るといいけど……？



▲埼玉県　野球じゅうべいさん：ムチャですごいですね（笑）。

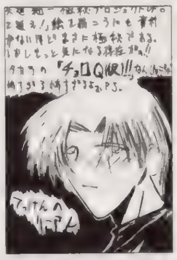

▲香川県　西藤芳竹さん：やはり夏休みは公園でラジオ体操ですね！


▲大阪府　都々逸さん：後ろでバウッてるクマが、クマがぁぁ！


▲宮城県　キントトいぶきさん：もんぺで戦うのは日本でただ１人。



▲埼玉県　ＲＹＯさん：ビクトルな感じ。頭のネジがいいです。


▲埼玉県　サモキンさん：「チョロＱ」おもしろそうでしたよ。



▲佐賀県　青色Ｔシャツさん：ＰＳ版も良く見るとアンナはちと怖いです。

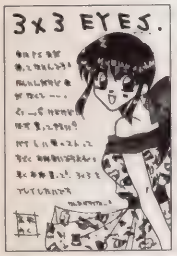


▲東京都　瑞城緋沙さん：刀傷のある執事はいいなぁ。いるかなぁ？



▲埼玉県　雨水さん：３号のは本人様の指定通りなんですよぉ。


▲東京都　闌弥弦さん：笑いはいいです。やはり。福が来ますから。

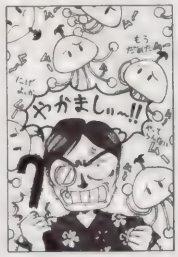


◀岩手県　高松みくさん：買わないと。買わないと。ね？



◀茨城県　押田妖介さん：片桐さんはベリーグッド。髪も普通です。





▲鳥取県　さらめんミハルさん：でもかわいいですよ？本当に何匹か欲しいなぁ。



▲岩手県　ＲＸ／Ⅱさん：「Ａコン」で燃えますか。ウラワザで機体色も変えられるし。



◀茨城県　まみ子さん：全国何十万人の人がそう思っていることでしょう。



◀三重県　Sakuraさん：ポリタンがぴぃん吉みたい（笑）。



◀千葉県　文月美和さん：せっかくの美形がウサギ口。

◀神奈川県　近江せにょさん：「2」はそんなだったらいいですね。

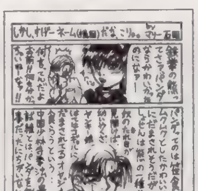



◀京都府　龍王院弘ＳＰさん：翼付きでカッコイイです。雲もイカシテます。

◀神奈川県　松本ひろしさん：これからです！　これから何をするかが、大事なのです！　でも投稿もしてね。



◀大阪府　ささきりょうさん：「鉄拳」じゃなくてよかったですねぇ。


◀栃木県　マリー石岡さん：パンダにうらみが？



▶広島県　ぽん太吉丸さん：確かに。楽しみです。

担当爆裂バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、いまだに考える。10頁獲得成功！　次は11？

■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。働きすぎて倒れちゃうこともシバシバ。柴犬じゃないけど。

■ＩＺＵＮＡくん：「メガテン」と魔法陣グルグルを秤にかけて、ククリに転ぶ元ウラワザゲーマー。最近様々なモノに目覚めている。

■バオウ中里くん：自分の好みのギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。思い立ったら吉日なタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。ズルイワザも自然に見つけるアビリティを持つ。でもかなりおバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ。人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきたらしい。

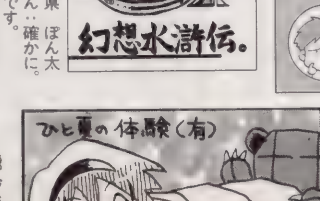
■マンモーくん：趣味研究家。ＰＳの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん。

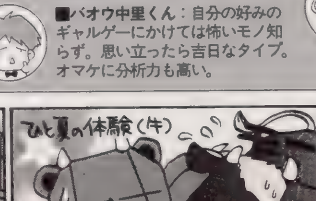
■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収集つかないかも。

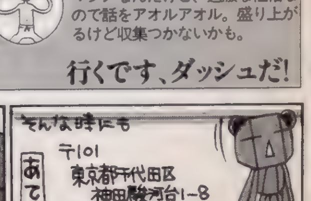
行くです、ダッシュだ！

感じてるハガキください！

ハガキが全てのこのページ、燃えるあなたの指先が、描く！書く！　はじけて飛び出す、ジャジャジャジャーン。舞い飛ぶハガキの吹雪の中を肩で風きるやくざな家業。あぁぁ、今日もまた、ハガキ箱を覗く毎日さぁ。カゼでゴホゴホしながらでも、彼女と二人で熱々でも、気持ちがこもったハガキなら、あなたのハートが届きます。そう！　結局！　あなたのハガキがと・ど・かなければ！　このコーナーはクビチョンパ。そんな明日を迎えぬために、愛情１枚お願いします。







奴隷のど

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation プレイステーション　10月号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(146ページのプレゼントの記事を参照)の番号とアンケートの答え、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年9月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の表の中から選んで番号で答えてください。

①[特報]闘神伝2② [特報] ホーンドアウル③[特報]第4次スーパーロボット大戦S④[特報]ツインビーミラクル⑤[特報]ギャラクシーファイト⑥[特報]バイオハザード⑦[特報]ナムコミュージアム⑧[特報]スナッチャー⑨[特報]ストリートファイターZERO⑩負けるな！魔剣道2⑪エンジェルグラフィティ⑫ときめきメモリアル⑬天地無用！⑭アローン・イン・ザ・ダークⅡ⑮[格闘無敵]ゼロ・ディバイド⑯[格闘無敵]豪血寺一族2⑰[格闘無敵]闘魂烈伝⑱[格闘無敵]ヴァンパイア⑲[格闘無敵]ボクサーズロード⑳[格闘無敵]鉄拳2㉑[格闘無敵]ストリートファイターリアルバトルオンフィルム㉒[格闘無敵]ドラゴンボールZ㉓アクアノートの休日㉔ハーミィホッパーヘッド㉕宝魔ハンターライム2㉖機動戦士ガンダム㉗3×3ＥＹＥＳ㉘新作ソフトレビューDEEPER Lite㉙電撃Ｔ＆Ｓアタック㉚電撃ＰＳ移植化計画＋色絵ベリーグッド㉛電撃プレイクエスチョン㉜[まんが]ゼロ・ディバイドはじめて物語㉝ウラワザデータベース㉞電撃コラムス㉟[読者コーナー]ＰＳの奴隷㊱ [GoGoRPG]ビヨンド・ザ・ビヨンド㊲[GoGoRPG]アークザラッド㊳[GoGoRPG]幻想水滸伝㊴[GoGoRPG]藤丸地獄変㊵[GoGoRPG]ウィザードリィⅦ㊶[GoGoRPG]キングスフィールドⅡ㊷[GoGoRPG]キリークザブラッドⅡ㊸[GoGoRPG]ＲＰＧカタログ㊹ソフトステーションPart2㊺ゲームデータベース㊻電撃ランキングステーション㊼電撃NewsStation

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②プレイステーションマガジン　③ザ・プレイステーション　④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃ＰＣエンジン　②電撃王　③覇王　④ゲーム・オン！　⑤週刊ファミコン通信　⑥月刊ファミコン通信　⑦必本スーパー！　⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー　⑩電撃スーパーファミコン　⑪㊙スーパーファミコン　⑫ＰＣエンジンF.ＡＮ　⑬ログイン　⑭コンプティーク　⑮ファミリーコンピュータマガジン　⑯３ＤＯマガジン　⑰ゲーメスト　⑱寿現夢　⑲ゲーム批評　⑳その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中　④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②３ＤＯ　③ＰＣ－ＦＸ　④スーパーファミコン　⑤ＰＣエンジン　⑥メガドライブ　⑦メガＣＤ　⑧スーパー32Ｘ　⑨ネオジオ　⑩ネオジオＣＤ　⑪プレイディア　⑫ゲームボーイ　⑬ゲームギア　⑭バーチャルボーイ　⑮ウルトラ64　⑯その他

【10】【9】のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を10〜11ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報が特にほしいですか。具体的に書いてください。(例:RPG、格闘、美少女、etc.)

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーの番号を書いてください。

①VOL.1　②VOL.2　③第3号　④第4号　⑤8月号　⑥9月号

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】今号の電撃プレイステーションを買った日にちを書いてください。

【18】本誌にアーケードゲームのコーナーが必要だと思いますか。

①必要　②いらない　③わからない

【19】上の質問で①を選んだ人はその内容を、②を選んだ人はその理由を書いてください。

【20】ＴＶゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】電撃プレイステーション10月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

8月号プレゼント当選者発表(敬称略)

ときめき限定版ソフト+声優サイン色紙
[金月真美さん] 中村真尉（山口県）
[関根明子さん] 牧島秀行（茨城県）
[中友子さん] 田中水規（神奈川県）
[川口雅代さん] 巴山敏男（愛知県）
[笹木綾子さん] 安藤里美（千葉県）
[菅原祥子さん] 佐藤大広（福島県）
[黒崎彩子さん] 平本裕宜（福岡県）
[鉄炮塚葉子さん] 福井忠幸（山形県）
[五十嵐麗さん] 松田武士（大阪府）
[栗原みき子さん] 藤井賢（三重県）
[よしきくりんさん] 佐藤宗徳（秋田県）
[津野田なるみさん] 松沢多聞（長野県）
[上田祐司さん・好雄] 小田章（北海道）
[上田祐司さん・外井]斎藤和弘（東京都）
[菊池志穂さん] 山田直史（和歌山県）
ソフト　へべれけステーション　四方絵里子（東京都）稲富信一郎（佐賀県）寺久保有子（新潟県）
ゲームの達人　味戸春樹（福島県）北川賢一（三重県）山田健司（長野県）
ニチブツマージャン　前田和也(奈良県)杠弘道（島根県）杉本強（京都府）
ファルカタ　松本祐之（青森県）山田一夫（福井県）平石隼人（大阪府）
エースコンバット　曽川秀和（新潟県）伊藤康史（栃木県）森田裕生（京都府）
アークザラッド　永田大輔（東京都）遠藤直美（新潟県）折笠克美（宮城県）
ソフトは発売日以降の発送になります
グッズ　小森まなみさんサイン色紙
松井ちか（兵庫県）
小森まなみさんサイン下じき
遠藤克晃（北海道）
キングスフィールドⅡステッカー
石間隼名（静岡県）ほか19名
電撃ＰＳVol.2　山本一弘（兵庫県）ほか29名



電撃PSはRPGの味方です

PSのRPGを完全バックアッーブ！　感動のシナリオを楽しみたいなら、まずは電撃でタイトルチェックするのがナイスと言えるでしょう。思考系のゲームが少ないといわれがちなPSだからこそ、このコーナーが役に立ちます。応援に応援を重ね、たとえ砂漠で倒れそうになっても、旅は続きます。そう、あなたの本当の冒険がエンディングにたどり着くまで。ゴーゴーレッツゴーが味方です。

イラスト／G次郎

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

1	0	1	-		

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼント⑩係

〒				－			ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道 府県						
					TEL　　　(　)		
氏名	ふりがな			生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女				19		
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他					

キリトリ線

P.146電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期または理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】 本

【17】 月 日

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線

Beyond the Beyond

初公開！これが序
ビヨンド・
～遥かな

風雲急を告げる！ 衝撃のプロローグ!!

バンドールとマリオンの対立

デザートリア大陸の大国バンドールは、グリーンハイム大陸への侵攻をマリオン国にはばまれた過去があり、そのためマリオン国に深い憎悪を抱いている。バンドールは何度かマリオンに兵を出し、侵略をこころみたのだが、マリオン騎士団の前にことごとく破れていた。



シュタット登場

そんなとき、バンドールに突然シュタットと名乗る男があらわれ、バンドール王にとりいって軍師の地位についた。その直後、彼はなんと、マリオンへの侵攻をバンドール王に進言する。世界全土をまきこむ野望がいま、動き始める。





マリオン侵攻

軍師となったシュタットと、彼にしたがう3将軍の活躍はすさまじく、マリオンはなすすべもなく占領されてしまった！

勇者サムソン

マリオン占領後、この国きっての勇者サムソンは、王子を救出するため城下町に潜伏する。



フィンの旅立ち

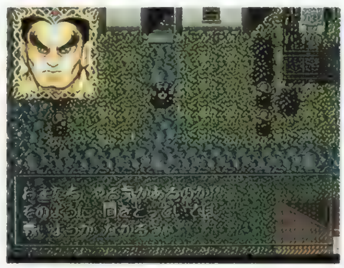
父親の身を案じ、マリオンに来たフィンとスタイナー。彼らはそこで、サムソンと出会う。



今月はいよいよ今までほとんど公開されていなかった、ストーリーの内容に触れていこう。『ビヨンド・ザ・ビヨンド』の物語は、たんなる勧善懲悪のそれではなく、10人のプレイヤーがいれば、10通りの感じ方や感動がある奥深いテーマをもっている。神々と魔族、バンドール国とマリオン国、相対する者同士の心の交錯を浮きぼりにし、それを受けとめて成長していく主人公たちの姿を描く叙事詩仕立てのドラマなのだ。今回ここで紹介するのは序盤のストーリー、いわばプロローグの部分なんだけど、早くも多くの謎や伏線のにおいがプンプンしているぞ。バンドールとマリオン、この2国をとりまくキャラクターたちのさまざまな人間模様を見ながら、待ちうける壮大なファンタジーに、まずは想いをはせてみよう。



◀シュタットにしたがう3将軍の存在があきらかに。旅を続けていれば、いつかは対決しなければならない強敵ぞろいだ。お手やわらかに、できれば一人ずつ相手してほしい。



◀臆病者の汚名を着てまでも、エドワード王子を救出することだけに命をかける、勇者サムソン。友情、愛、忠誠など、キャラクターたちが織りなす人間関係にも注目だ。

マリオン城下町で起こるイベント



▲町の立て看板に、エドワード王子処刑の告知が…！サムソンをおびきよせるための罠だとはわかっているのだが、エドワードの命がかかっているとなると……。勇者サムソンの選択ははたして？



▲魔族が住むという地下世界を一望できる、奈落の洞窟。いつか、ここから魔族がおしよせるときがくるのだろうか。どこかはかないこの風景の美しさは、破滅のときが迫ったことを象徴する、危険な美しさなのだろうか。この場所で、フィンとスタイナーは何を想うのだろうか。

神と魔族の契約伝説

★★★

昔、この世界で神々と魔族が激しく戦ったことがあった。戦乱はし烈をきわめ、数多くの命がその犠牲になった。自分達の戦いがまねいた悲劇を知り、戦うことのおろかさをさとった神々と魔族は、二度と再びこのような争いが起こらぬよう「約束の地」において地上と地下世界を分けあう契約を交わしたのである。このとき契約が交わされた土地は「中立の地」とされた。

ビヨンド・ザ・ビヨンド
～遥かなるカナーン～

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日　秋予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード(絶対必要)●多人数プレイ／不可

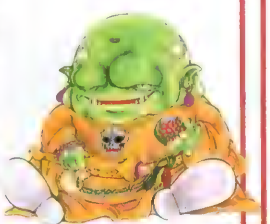
盤のストーリー展開だ
ザ・ビヨンド
るカナーン～

今月の ピヨピヨ情報

システム面での情報が次々と公開されるなか、それでもまったく謎のままだった「ビヨンド・ザ・ビヨンド」のストーリー。今月はいよいよ、ホンの少しだけその内容に触れることができるぞ。物語のプロローグはどんな話なのか、主人公であるフィンが旅立つきっかけとは何なのか。やがては壮大なドラマにつながっていくオープニングを紹介していこう。その他、新キャラクターの設定やシステムの新情報など、ストーリー以外にも注目すべき記事がてんこもり。見逃せば絶対後悔するのだ。

ヨーン

見た目の“のぺっ”とした印象とはうらはらに、勝つためには恐ろしい魔法を使うこともいとわない3将軍の魔導士だ。見た目で人間（?）を判断してはいけないってことかな?



▶この風貌からして、3将軍のブレイン的な存在なのかもね。体を動かすのはちょっと苦手そうだ。

ラムゥ

3将軍の紅一点、呪いの術を得意とする女呪術士。ヨーンとは逆に活発かつ冷徹な印象を受けるが、それゆえに怒らせるとこわそうだ。呪術とはやはり念や呪いの力で攻撃するものか?



▶呪殺か、それとも呪縛だろうか? どんな能力であったとしても、手ごわい相手であるのは間違いない。

ダダート

ボウガンの威力と正確さにおいて、彼の右に出る者はいないといわれるほどの弓の名手。3将軍の中ではただ一人の肉体派だと思われるけど、魔法の弓を使って暗殺もやっていそうだ。



▶魔法の弓というだけあって、手持ちのボウガンはかなり大きい。殺傷能力はかなりのものだろう。

ベルーシ

マリオン城に兵士として勤務しているアニーの兄で、マリオンの危急を伝えにアイラの村へと戻ってきた。フィンにとっては、気心が知れている友人であると同時に心強い仲間だ。



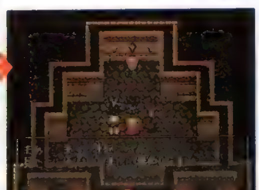
▶マリオンに向かうフィンに同行してくれるのかな? ゲーム序盤の頼れる仲間なのだ。

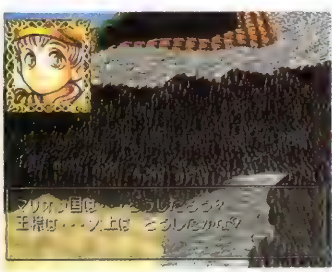
神々の塔でフィンたちを待つ、謎の老人

地上の未来を託して、老人は「道」を示す

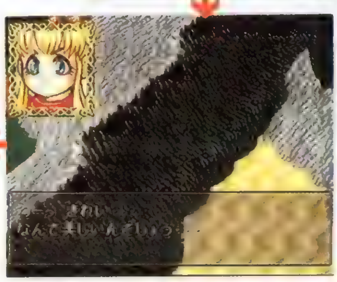


▲謎の老人は、フィンたちの「道」を示すという石版を授けてくれる。まずはマリオン国を取り戻さないと、進むべき道は示されないらしい。





▲マリオンをはじめとした世界の状況はどうなっているのだろうか?



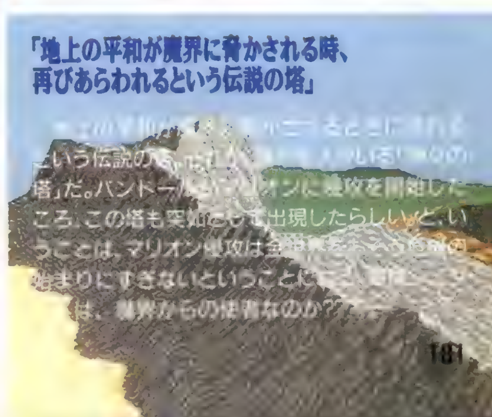
▲神々の塔からは、地上を一望することができる。立体マップが超きれい!

塔に登る!



▲高くそびえる神々の塔をのぼっていく。同じ高さにある雲の質感がとてもリアルに感じられる。

今月新たに紹介するキャラクターは、フィンたちに貴重なアイテムを授けてくれる“謎の老人”だ。伝説に語られる「神々の塔」の最上階にいるこの老人は、フィンたちの旅に進むべき「道」を示し、いまの世界がどのような状況にあるのかを見せてくれる。地上の平和を守るために協力してくれるあたり、悪の存在ではなさそうなのだが、どことなく神秘的で、謎に包まれた人物だ。きっとこの先も、何度か会うことになるだろう……。



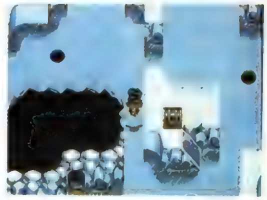
「地上の平和が魔界に脅かされる時、再びあらわれるという伝説の塔」

[illegible]という伝説の[illegible]塔」だ。パンドール[illegible]オンに進攻を開始したころ、この塔も突如[illegible]出現したらしい。ということは、マリオン進攻は[illegible]始まりにすぎないということに[illegible]は、魔界からの使者なのか??

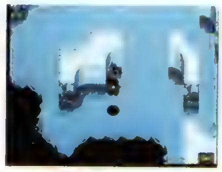
DUNGEON パズル・ダンジョン

謎解きのむずかしさ、パズル的な面白さ、マップの美しさ……。あらゆる意味で、プレイヤーの心にずっと残るダンジョンになる。それが「ビヨビヨ」のめざすダンジョンだ。

床や天井が氷になっていてツルツルすべるダンジョンや、小さくなったり大きくなったりしながら頭を使って先へと進むきのこの迷路など、想像するだけで楽しくなってきちゃうよね。このように「ビヨンド・ザ・ビヨンド」に登場するダンジョンは、ゲームの面白さをひきたてる工夫がこらされたものばかりだ。ここで紹介するのは「氷のダンジョン」と「きのこのダンジョン」の2つ。ギャンブル性とパズルの要素をとりいれた、どちらもあなどれない迷宮だぞ。この2つ以外にも、驚きのしかけが満載の迷宮がフィンたち一行を待ちうけているに違いない。知恵や判断力だけでなく、ときには洗練されたコントローラさばきが必要なマップもあるかもよ!?



▲段差の上には宝箱。立体的なしかけもたくさん用意されている。上の階から落ちて取るのか、それとも氷のすべり台を駆け上がって……は、たぶん無理。



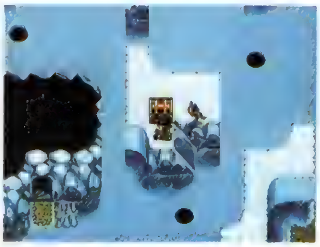
◀ツツーとすべる感覚が気持ちいい氷のダンジョン。なにかにつまづいてころんじゃう、なんて楽しい演出もあるかもしれないね。冬は寒そう。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

ダンジョンA 氷のダンジョン

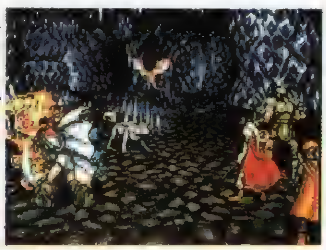
足を踏み出せば、ツツーとすべって壁にあたるか穴に落ちるまで止まれない、くじ引きを思わせる運だめしのダンジョン。一度通ったはずれのルートはしっかり覚えておく記憶力が必要だ。穴に落ちた！また最初からかぁ、と思いきや、落ちた場所には宝箱があってラッキー！　なんてこともあるぞ。

も、も、もどかしい…



▲目的地は見えているのに、なかなかそこまでたどり着けない！　一回で抜けられたらかなり運がいいのだ。

バトル

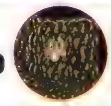


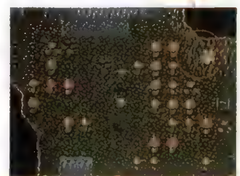
◀さすが氷のダンジョン、バトルフィールドも美しいね。しかし、見とれていたらあっという間に倒されてしまうぞ。氷の中で生きているくらいだから、敵の弱点はやはり炎！　なんじゃない？

ダンジョンB きのこのダンジョン

赤と青の2色のきのこがジメジメした様子を感じさせるこのダンジョン、よく見ると、壁には小さな穴が開いているだけで他に通り道が全然ない。ではどうやって壁の向こうに行けばいいのか？　答えは簡単、フィンたちが小さくなって壁の穴を抜ければいいのだ。２種類のきのこの位置を考えながら、臨機応変におっきくなったり縮んだりして進むことが大切。パズルを解く感覚で、頭を使ってクリアするタイプのダンジョンなのである。ほんの小さな隙間さえあればどこでも好き勝手に移動できる、ネズミの気分もあじわえる。

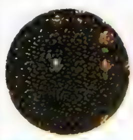
ん？小さい??

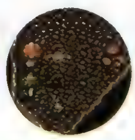






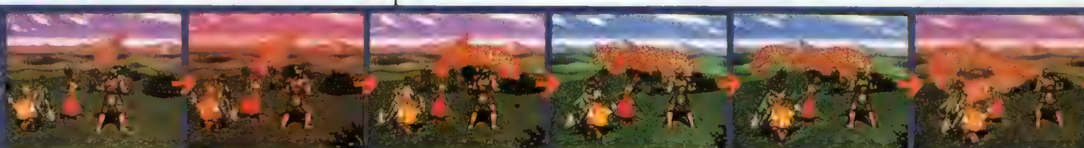
▲小さくなれば壁の穴を抜けられる。でも、このときモンスターに見つかったら？





◀どうすれば小さくなれるのか、また、元に戻るには？　その秘密は２色のきのこにある。

今月もムリヤリ見せるぞ！
サラマンダーの魔法 8連続写真



今月はまだまだ見せるぞ！
メッセージを分析してみよう





今月はムリヤリ読ませるぞ！
制作快調！ 髙橋秀五さん ミニインタビュー

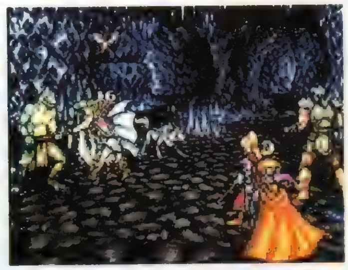
BATTLE 魔法+NPC+LP回復

いままで誰もが疑問に思いつつ、しかし答えが出ていなかった「LPの回復法」がついにあきらかに！ 「ビヨビヨ」特有のVP・LPの知識はこれで完ぺきだね。

いままでも詳しく紹介してきた画期的な戦闘システムの数々。VP、LPシステムと魔法効果の追加情報に加えて、今月は頼れる相棒・スタイナーの活躍にスポットをあててみよう。フィンの素晴らしいパートナーであるスタイナーは、なりは小さいがこれでも立派なドラゴンの子供だ。物語の中で活躍するだけでなく、得意の体当たりや自慢のツメで戦闘にも参加するぞ。この旅の中で、いつかはドラゴンになって戦うのかもしれないね。

▼実は、敵キャラにもちょっとした秘密がある。画面写真をよぉく見るとわかるかも？





▲スタイナーもNPCとしてバトルに参加する！ フィンとの友情2段攻撃も可能なのだ。思わぬ必殺技が隠されてるかもね。

サラマンダーの魔法

▶サラマンダーは炎を司る精霊。他にも、水や風などさまざまなものを司る精霊が召喚できるようになるのかな？ そしたら、敵の弱点に合わせて使い分けれる。





◀魔法を使った地形によっては追加効果があることも考えられる。例えば、森だったら周りの木が全部もえてしまうとかね。敵も味方も大ヤケド。

▶魔法の迫力が、もっとも効果的に伝わる角度に視点が移動する。サラマンダーがめまぐるしく移動するこの魔法の場合は、視点もずっと動きっぱなしだ。目を回さないように。

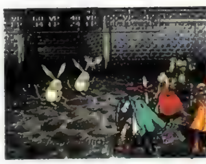


スタイナー

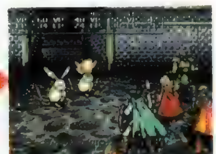


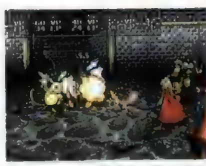
スタイナーの武器は素早い動きと鋭いカギ爪。写真のダブル攻撃のほかに、どんな必殺技を見せてくれるのかな？

▼まずはスタイナーがモンスターに突撃だ！



▼スタイナーの攻撃が見事にヒット、続いて…。





▲ダブル攻撃で敵に特大ダメージだ！



▲フィンの攻撃ターン、敵に切りかかる。

LP回復

VPが0になって戦闘不能になったとき、戦線復帰させてくれるありがたいパラメーターのLP。これがなくなってしまうと正真正銘の大ピンチだ。そうならないように、町に戻ったら宿屋か教会でLPを回復しておこう。

教会



戦闘不能になった仲間は、教会につれていけば復活させてもらえる。もちろん、相応の料金はかかるだろうけどね。けちってはだめ。

宿屋



宿屋に泊まればLPが回復するぞ。町をおとずれたときには、必ず宿屋に顔をだす習慣をつけておきたい。無理は禁物だ。





召還魔法で呼び出されたサラマンダーが、バトルフィールドを縦横無尽に飛びまわる！ 敵のモンスターを包みこむように動きながら、身体の熱と炎でダメージをあたえるぞ。遠近、光源、地形などのエフェクトを計算しつくした、リアルな3D空間での立体魔法は本当にモニターの中に存在しているかのよう。モンスターを焼きつくす臭いが漂ってきそうなほどの大迫力だ!!







アークザラッド

ココが違う RPG POWERチェック!

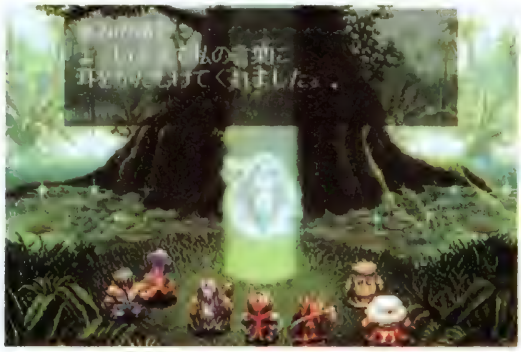
そろそろネタも尽きてきたというウワサの「アーク」ウラワザ特集。今月は、なんとたったの2ページだぁ〜。果して来月もあるのか？ まだまだ発表していない（できない？）ものもあるんだけど、とにかく今月もお仕事しましょ。最初からプレイして、50階まで降りて撮影して、1000匹倒して確認して…。空が…青い…。（しも夜叉）

戦略＋ファンタジー

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格 ¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

『アーク』の隠された秘密を大追跡!!

編集部に続々と届くウラワザのハガキを読ませていただくと、まず1番多いのが、闘技場の係員の後ろから話かけて入手できる「クラヴィスの本」のネタ。とにかく2万通（推定）ぐらいきているぞ。その次に多いのが、ちょこ発見ネタ。これはかなり見つけやすいものなんだけど、果して今月のネタはどうでしょうか。イベントによっては、初めて知った人が多いかもしれないね。とくに「絹のおび」の入手方法は、条件的にも厳しく、1度でもミスると2度と入手できない隠しイベントなのだ。もちろんこのアクセサリーは、その苦労に見合うだけのすぐれもの。戦闘で得られる経験値が2倍になるという、超貴重なアクセサリーなのだ。前号の攻略を読んで、また初めからプレイしているプレイヤーがいるみたいだけど、この「絹のおび」のために、またまた最初からプレイしちゃったりして…。



◀「絹のおび」を入手するイベントでは、恵みの精霊の話を一度でも聞きもらすと終わり。

アークザラッド

アクセサリーリスト(後編)

前号に続き、アクセサリーリストの後編をお届けするぞ。今月は入手エリアもすべて発表できるので、まだすべてのアクセサリーを集めていない人はこれを参考に探してみてはどうかな。アクセサリーは、全部で63種類もあるぞ。

名称	入手エリア	効果
パワーリスト	遺跡ダンジョン	攻撃力が30%上昇する
強力な杖	遺跡ダンジョン	攻撃力が70%上昇する
当て方の絵巻	遺跡ダンジョン	攻撃が非常に当たりやすくなる
フレイの紋章	遺跡ダンジョン	攻撃が特定の敵に強くなる
ディールの牙	コロシアムぶたい	反撃のときに与えるダメージが大きくなる
ゆかりの紋章	遺跡ダンジョン	「桜花雷爆斬」でマヒさせることができる
幻の剣	遺跡ダンジョン	当たりはずれが大きくなる
乱れる宝石	水の神殿	当たりはずれが大きくなる
幻の盾	遺跡ダンジョン	防御力が50%上昇する
長老の盾	サリュの村	防御しやすくなる
音楽集	遺跡ダンジョン	魔力が30%上昇する
魔導のゆびわ	遺跡ダンジョン	魔力が30%上昇する
幻のゆびわ	遺跡ダンジョン	魔力が50%上昇する

名称	入手エリア	効果
ハイパーブーツ	遺跡ダンジョン	すばやさが30%上昇する
アンチヘモジー	遺跡ダンジョン	「ヘモジー」を回避する
スリープレスカード	遺跡ダンジョン	「眠り」を回避する
サングラス	遺跡ダンジョン	「暗闇」を回避する
鏡	遺跡ダンジョン	「石化」を回避する
たかの像	地下バイオ研究所 遺跡ダンジョン	「沈黙」を回避する
ぶん投げの絵巻	遺跡ダンジョン	「投げる」が「ぶん投げる」になる
ネックレス	遺跡ダンジョン	レベルアップ時にＨＰの伸びが大きくなる
潮風の調べ	遺跡ダンジョン	行動することに周囲のキャラクタを回復する
レイラの髪飾り	遺跡ダンジョン	復活魔法を使うとＨＰ最大で復活する
絹のおび	トヨーケの森	戦闘で得られる経験値が2倍になる
貝がら	遺跡ダンジョン	敵がアイテムを落とす確率が上がる
一角獣の角	遺跡ダンジョン	敵を倒すとほぼアイテムが出る

 ＊9月号掲載のアクセサリーリストに掲載した「古代のゆびわ」の正しい効果は、「与えるダメージが1.5倍で特殊能力使用時のＭＰ消費量を2倍にする」というものでした。訂正します。



『アーク』にはまだまだ知られざるイベントがあるぞ！

ちょことダンス（遺跡ダンジョン）

遺跡ダンジョンの地下50階にいるちょこを倒すと、召喚獣として使うことができるのは知ってるよね。でも、そのあと再び50階に降りてみると、アークたちがちょことダンスをするコミカルなイベントが見られるのだ。



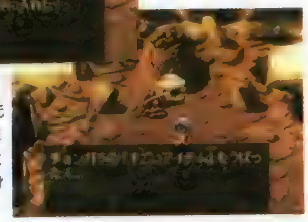
▲クルクルと回るだけのダンス。でもちょこがカワイイから、それだけでも見る価値があるかも。

「すごいアイテム」の争奪戦（オルニスの丘）

チョンガラを仲間にしたあと、まだイーガを仲間にしていない状態でオルニスの丘へ行ってみよう。ストーンサークルの前で「すごいアイテム」の争奪戦が始まるぞ。最初に見つけたのはチョンガラで、それをトッシュが奪おうとして…というミニ劇場だ。



◀ストーンサークルで「すごいアイテム」を見つけるチョンガラ。ここでしか聞けないセリフもあるぞ。



▶まさに血で血を洗う壮絶な抗争が始まる（ウソ）。オチはよくある結末なんだけど、楽しいぞ。

「おもちゃのゆびわ」を入手（闘技場）



▶よく頑張ったね、ポコ。でもこのアクセサリーって、あまり役にたたない気がする。

風のオーブを賭けて戦う闘技場のイベントをポコだけで勝ち抜いていくと、ポコ専用のアクセサリー「おもちゃのゆびわ」を入手することができるぞ。ポコのレベルをある程度上げてから挑戦したほうがいいかも。

倒したモンスター数でアイテム入手（水の神殿）

水の神殿で、水の精霊を救出したあと、倒したモンスターの数によってアイテムやアクセサリーがもらえるぞ。規定の数を倒すたびに、水の精霊のところへ行ってみよう。また、まとめて100体倒すともらえる、ポコの特殊能力「気合いラッパ」は必ず入手しておくようにね。アリバーシャの3カ所のフリーバトルエリアを利用して倒しまくろう。

20体	薬草
40体	大きい爆弾
60体	女神のいのり
80体	みなぎる果実
100体	石
120体	乱れる宝石
140体以上	薬草

勝利数別アイテムリスト（闘技場）

ここでも敵を倒した数（勝利数）によって、アイテムやアクセサリーを入手することができる。1000勝するには、かなり時間がかかるぞ。

10勝	「みなぎる果実」「大きい爆弾」「弱りの玉」「復活の薬」1種選択
20勝	「ちからの実」「パロの実」「いのちの木の実」「魔力の泉」1種選択
40勝	「氷の守り」「炎の守り」「魔法のカード」「しっぷうのバンダナ」1種選択
80勝	「スリープレスカード」「アンチヘモジー」「鏡」「サングラス」1種選択
120勝	「ディールの牙」
160勝	「パワーリスト」「ハイパーブーツ」「癒しのお守り」「貝がら」1種選択
200勝	「幻のこて」
1000勝	「みなぎる果実」「大きい爆弾」「弱りの玉」「復活の薬」「ちからの実」「パロの実」「いのちの木の実」「魔力の泉」「炎の守り」「氷の守り」「魔法のカード」「しっぷうのバンダナ」「スリープレスカード」「貝がら」「アンチヘモジー」「鏡」「サングラス」「パワーリスト」「ハイパーブーツ」「癒しのお守り」「幻のこて」「バイオレットレーサー」「一角獣の角」

幻(?)の「絹のおび」を入手（トヨーケの森）

それぞれのイベント後恵みの精霊に話を聞くこと

①トヨーケの森クリア
②光の石入手
③地の石入手
④風の石入手
⑤水の石入手
⑥火の石入手
⑦精霊の山の戦闘後

「絹のおび」を入手するためには、計7回、恵みの精霊から話を聞かなければならない。まずトヨーケの森で恵みの精霊から父の話を聞いた後、すぐにもう一度会いに行くこと。このときの「トウヴィルへいきなさい」というセリフを聞くことが重要だぞ。その後は5種類の精霊の石を入手するたびに、恵みの精霊のところへ行こう。そして、最後は精霊の山で炎を消したあとの戦闘後だ。長い時間をかけて入手するだけに、このイベントを達成したときは超ウレシイぞ。



◀「絹のおび」は、戦闘で得られる経験値が2倍になるのだ。

アークザラッド

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／9月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

毎号毎号このゲームを紹介してて思うんことは、「こんなにオープニングを紹介していいの？」ということ。発売前からこんなにオープニングを明かしたら、面白さが半減しちゃうんじゃないかって少し心配です。でも、そんなことができるのはこのゲームがしっかりできているってことだよね ああ、発売日が待ち遠しい！　（PON）

ファンタジック群雄伝

壮大な群雄RPG

この「幻想水滸伝」は、中国の古典小説「水滸伝」のようにドラマチックな群雄ストーリーで魅せるファンタジーＲＰＧ。親しみやすいコマンド入力型のオーソドックスなタイプだ。しかし、ＰＳの機能と大容量を生かしたシステムや演出効果は、さすがに新世代機のパワーが感じられるぞ。

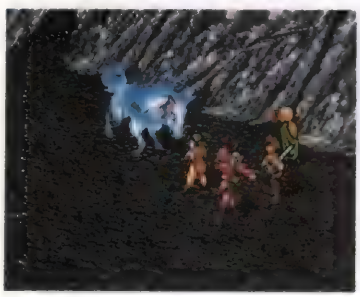
さて、今回も最新の戦闘画面から紹介。戦闘では直接攻撃と紋章による魔法攻撃とがあるけれど、目を引くのはやはり魔法シーンのグラフィック。連続写真で見ると、その迫力が伝わってくるよね。敵キャラもザコからデカボスまで登場。どんな戦闘になるのか楽しみだ。また、右ページではストーリー部分の続報をお届けする。新たな局面を迎えた物語を前号に引き続き追ってみよう。



▲マイマイとの戦闘シーン。この写真から、ダメージの数値がメッセージではなく、キャラクターの上に表示されることが分かる。



▶敵の頭上にいかずちを落とす雷の紋章だ。紋章による魔法はダメージ大！



▲この綺麗な敵はユニコーンゾンビ。ファンタジーＲＰＧならではって感じで、幻想的な敵が多いね。どんな攻撃を仕掛けてくるのだろう。



▶こーんなデカい敵キャラとも戦うのだ。この迫力はやはりボスの貫録ってとこでしょうか？敵ながらカッコイイよね。

絶大なる紋章の力!!炎柱の渦が敵を包む!!

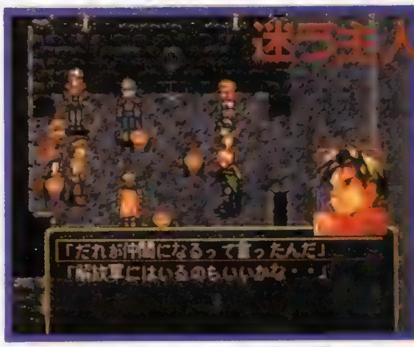


※画面は開発中のものです。

幻想水滸伝

序盤ストーリー第3弾!!

帝国軍に入った主人公は、軍政官グレイディから清風山の山賊、バルカスとシドニア一味に税金を奪われたことを聞き、山賊退治に乗り出す。途中モンスターに襲われるがテッドの持つ紋章の力により危機を脱し、無事山賊を捕まえることに成功。だが、その紋章のせいで逆に帝国に狙われ、追われるハメになってしまう。風来坊ビクトールの助けによって追手から逃れた主人公たちは、オデッサ・シルバーバーグ率いる解放軍のアジトへ案内され、仲間にならないかと誘われるのだった。



▲いきなり解放軍に誘われても戸惑いは隠せない。

【助けを求める者】

主人公が解放軍に入るかどうかで迷っているところへ、清風山の山賊の子分と名乗る1人の男が、解放軍に助けを求めてくる。山賊の頭であるバルカスとシドニアが、ロックランドの軍政官グレイディによって磔に処されて日干しにされるという。1度は自分たちが捕まえた山賊だが、税金を盗んだ真の犯人がグレイディだったことや裁判なしに処刑しようとしていることを聞く。反感をおぼえた主人公たちは2人を助けるために再びロックランドへ向かう。

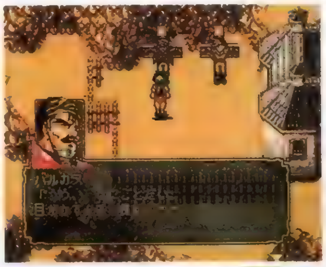


◀屋敷に火が！ このどさくさに紛れ込めば、中に入れるかもしれないぞ。


▲やっぱりクレイズが裏で糸を引いていたのか。主人公の上官だったときもイヤな感じだったけど、とことん腹黒いヤツだ！



▶そう簡単には入れないみたいだ。いい方法はないものかな？



▶2人が無実だと分かった以上、こんな酷い仕打ちから助けなきゃ。



◀軍政官のグレイディに騙されて2人を捕まえてしまった主人公にも、責任の一端はあるわけだし……。まあ、これでチャラかな。

【虎狼山でのアクシデント】

主人公一行がバルカスとシドニアを救出して地下アジトに戻ってくると、解放軍のメンバーたちは相談の真っ最中であった。将来的に解放軍の命運を握るであろう「火炎槍」の設計図を秘密工場へ運ばなければならないが、アジトを空にするわけにもいかない。誰が行き、誰が残るかでもめているようだった。リーダーのオデッサは、この仕事をビクトールと主人公に頼む。信用できないと猛烈に反対するメンバーに、オデッサは自分も一緒に行くから心配ないと諭すのだった。

秘密工場の使者と落ち合う約束のサラディの町へ行くために、虎狼山の山道を抜ける主人公たち。だが、休憩に立ち寄ったルドンの宿屋では、なんと罠が待ちかまえていたのだ……！


▲「火炎槍」がどんなものなのかは知らないけど、解放軍にとって大事なものらしい。



▲オデッサたちと一緒に、設計図を届けるため秘密基地に向かうことになったのだ。



▲山道の途中、ちょうど良いところに宿屋があった。ここで休んでいくことに。



▼食事の前にお茶が出される。何か怪しそうだけど、大丈夫なのかな？



◀みんなが飲んでしまったのは、なんと毒入り茶！ 何のために宿屋を装ってこんなことを？ それよりこの危機をかわすことはできるのか!?

次から次へと事件に巻き込まれていく！

戦国サイバー
藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／未定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

キャラクター紹介、隠れ里での修行、マップ上での戦闘、一騎打ちでの戦闘と、紹介の回を重ねる度に、そのスケールの大きさが明らかになってきた。サンプル版をプレイしていつも思うことは、「忍者を育成するのが面白い」ということ。個人的には、戦闘やマップ攻略よりもキャラクターの育成の方が楽しいかな？　(PON)

実写取り込み+ポリゴン

隠れ里の基本コマンドを一挙公開だ!!

今回は、隠れ里で行える基本的なコマンドを紹介しよう。ただし、これらはほんの一部で、「家屋の建設」や「工房の建設」の両コマンドにより隠れ里の規模が拡大すれば、さらにいろいろなコマンドが増えていく。より強い忍者軍団を創り上げるために最も重要なコマンドだから、今のうちにしっかりと予習しておこう！

藤丸地獄変

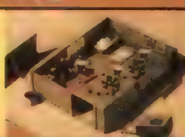
薬草採取
危険な崖に生えている、新種の薬草を採ってくる。失敗して崖下に落ちることもあるのだ。



薬草栽培
「薬草採取」で採ってきた薬草を栽培して増やすことができる。自給自足の基本だね。



薬品研究
新種の薬品を研究する。隠れ里の規模が拡大すると開発できる薬品の種類が増える。



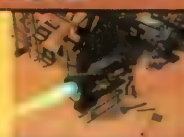
薬品生産
「薬品研究」でできた薬品を生産することができる。研究が進めば生産できる種類も増える。



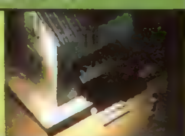
からくり開発
新種のからくり道具を研究して開発するコマンド。味方の装備なども開発できるらしい。



からくり生産
開発されたからくり道具を生産するコマンド。良い装備品は大量に造っておこう。



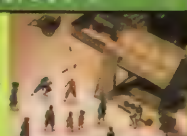
金策 用心棒
用心棒として雇われ、お金を稼ぐコマンド。比較的収入は多いので、多用しそうだ。



金策 飛脚
飛脚のアルバイトをしてお金を稼ぐコマンド。鍛えれば脚力が強くなるのかも？



金策 旅芸人
旅芸人としてお金を稼ぐコマンド。技術が必要なのに、収入が少ないのが残念。



馬の買い付け
戦国時代の重要な交通手段である馬を購入する。馬を撫でる手つきがリアルで良い。



精神修養
精神統一により、術を操る力を強化するコマンド。術中心に育てるキャラにはコレだ。



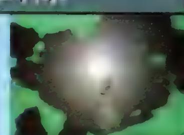
体術訓練
体力を強化するもので、コレを実行すると体力の最大値がアップする。基本的なコマンド。



武術訓練
攻撃力をアップさせる。「体力強化」とセットで、何度も使うことになるだろう。



法術訓練
回復系の法術を修行するコマンド。このコマンドを実行できるキャラは限られている。



風 土 水 火 金 忍術訓練
文字どおり忍術を修行するもので、風、土、水、火、金の5つの属性がある。ひとつの熟練度が上昇すれば、その属性の術からはダメージを受けなくなる。例えば、火の属性を極めれば火のダメージは受けにくくなるが、他の属性の術からはダメージを受けてしまう、というようにいろんな育て方ができるのだ。



◀風の術の修行。つむじ風のようにうねる！



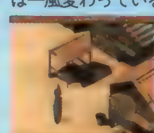
◀土の術の修行シーン。地震を起こすのか？



◀これは水の術。渦潮のように回転するぞ。

忍術訓練(個人)
キャラ個人の技や忍術を修行するコマンド。これを実行すると、術や技を覚えるだけでなくパラメータが上昇するものもある。これを実行できるキャラは、他のコマンドを我慢してでもコレをやるべし！

▼送り屋岩鉄の修行は一風変わっている。





▲霧隠才蔵の修行は、かなりの高難度。

家屋の建設
隠れ里の規模を大きくするため、家屋を増築するコマンド。ただし多額のお金が必要。



工房の建設
これは工房を建設するコマンド。つまり作業場を充実させるのだ。こちらもお金がかかる。



ウィザードリィVII
～ガーディアの宝珠～

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE／ソリトンソフトウェア
●発売日／8月25日●価格／未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

今月紹介した内容はゲームを進めるのに重要なポイントになる。これを知っているのと、知らないとではこれからの冒険にかなり差がつくから、しっかりと勉強しておこう。（ジュピター藤平）

スキル&カルマ紹介

冒険に大きな影響をおよぼすのがスキルとカルマだ!!

戦闘や探索といった、キャラクター自身の能力が問われる時。そんな時の判定を決めるのがスキルだ。逆に、カルマは対人交渉などといった情報収集面での判定を決定する。どちらも冒険を進める上で非常に重要なステータスなのだ。



◀交渉時、非常に重要なカルマ。NPCにもいろんな性格のヤツがいるわけだから、パーティ内でもバラつきがあったほうがいい。

スキル

どのスキルが習得できるかは、キャラの職業によって決まる。ただし、クラスチェンジをすることによって、それまでのスキルを保持しつつ、新たなスキルを習得できるようになるぞ。

■武器関連スキル

武器攻撃をする際に、ポイントとなるスキル。簡単に言ってしまえば、そのキャラクターがどの武器の扱いに長けているかを表しているものと思えばいい。戦えば戦うだけ、スキルレベルが上がっていく。

■運動関連スキル

水泳や登山など、迷宮探索時にするアクションのポイントとなるスキル。中には発声術や指先技など、魔法や盗賊の各種アクションと密接につながっているものもあるということも、覚えておきたい。

■学術関連スキル

各種魔法の根源に迫るスキル。このスキルが低ければ魔法使い系のキャラはただのお荷物になってしまうことだろう。他には地図作成やアイテム使用法など、基本的に頭脳を使う行為に影響するスキルだ。

カルマ

カルマは、ＳＴＲやＩＮＴなどといったものと同格の、キャラクター独自のステータスだ。これはある程度のキャラの性格を表し、近い数値の者同士（ＮＰＣも含む）ほどウマが合い、情報なども引き出しやすくなっているのだ。

▶カルマは自分で決められない。キャラ作成時に、ランダムで決められてしまうのだ。





◀カルマの値が近いキャラばかりでパーティを組んでいると、途中困ることになるかも？

まずはこのスキルから上げよう

冒険の始めは、とにかく生き残ることが重要だ。極力安全に敵を倒し、アイテムなどを入手し、そして探索を進めなくてはならないのだ。そのためには、有利なスキル習得が必要になる。

戦士：前に出て敵の攻撃に耐え、一早く敵を葬らなくてはならない。武器関連はソードに全部、運動関連は水泳に全部、学術関連はアイテム使いに全部割り振ろう。

魔法使い：魔法で前衛をバックアップする必要があるので、武器関連はポール&スタッフ、運動関連は水泳、学術関連は魔術に全部つぎ込む。

盗賊：鍵明けやトラップ解除が主な役目だが、最初は双方簡単なものなので、スキルではさほど気にする必要はない。スリング／水泳／マッピングに全部つぎ込もう。

僧侶：前衛の援護が彼らの仕事。戦闘中活躍する魔法使いと違って、戦闘後の回復が主な役目となる。よって、メイス&フレイル／水泳／神学に全部。

レンジャー：後衛において、直接攻撃、魔法で前衛を援護する。武器関連は弓に全部。運動関連は水泳、スカウトに、学術関連は錬金術に全部。

錬金術師：後衛で攻撃魔法専門に。魔法の性質上、発声術が必要ないのは嬉しい。武器関連はポール&スタッフ、運動関連は水泳、学術関連は錬金術に全部。

バード：最初から、スリープの効果をもつ歌を使い放題。序盤、これはかなり助かるので、パーティに入れておきたい。スリング／水泳・音楽／魔術に割り振る。

超能力者：高レベルになると、強力な攻撃魔法をつかいこなす。やはり後衛において援護を。スリング／水泳／精神学に全部。

バルキリー：前衛戦士ながら、剣よりも槍を得意とするので、武器関連はポール&スタッフに全部。あとは水泳／神学につぎ込むのが無難。

ビショップ：魔法使い、僧侶の呪文を覚えるが、成長が遅い。武器関連はポール&スタッフに全部。運動関連は水泳に、学術関連は魔術、神学にバランスよく。

ロード：剣使いのエキスパート。もちろん武器関連はソードに全部。運動関連は水泳に、学術関連は戦士として使うならキリジュツに、回復が欲しいなら神学に全部。

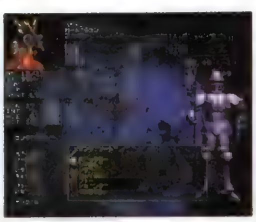
侍：剣使いとしてはロードに並ぶ攻撃力を誇る。やはり武器関連はソードに全部。運動関連は水泳に、学術関連はキリジュツに全部。これで最強。

修道者：素手で強力な攻撃が出来る、数少ない職業のひとつ。趣味によるが、武器関連は手&足に全部つぎこみたい。運動関連は水泳、学術関連はキリジュツ、精神学。

忍者：最強の殺人兵器、忍者。武器関連はやっぱり手&足に全部、運動関連は水泳、忍術にバランスよく、学術関連はキリジュツに全部。

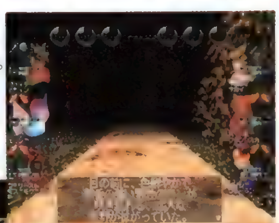
冒険はニューシティ西、スターターダンジョンから始まる!!

宇宙船が到着したのはニューシティの西に広がる森の中。さっそく街を目指して進みたいところだが、まずは武器・防具の装備をすることが必要だ。前準備を済ませたら、東へ向かおう。途中にあるダンジョンで戦闘やアイテム捜しの基本を身に付けることが出来たら、いざニューシティへ。ここからが本当の冒険の始まりだ。



▲まず一番最初にやることは、武器や防具を身に着けること。

▶鬱蒼とした森のなか。もちろんモンスターだって登場する。最初はやっぱり苦戦してしまうのだ。





◀最初の冒険の舞台はスターターダンジョン。ここでゲームの基本を覚えられる。初心者でも安心だ。

KING'S FIELD II

キングスフィールドII

●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／発売中●価格／¥6,300
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

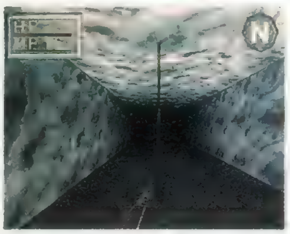
ココが違う RPG POWERチェック!

発売から約2カ月たち、もうかなりの人がエンディングを見たと思われるこのゲーム。今回の記事は、ちょっとしたポイントと酔わない方法(笑)を教えよう。といっても、直接ゲームの謎に関わるものではない。このゲームは謎を教えちゃったら、サクサク進んじゃうでしょ? ディープな攻略はいずれね。ごめん。 (ホスト中川)

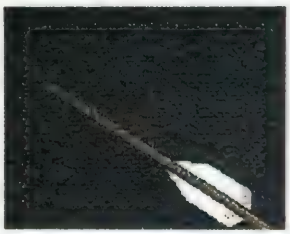
リアルな「世界」の構築

もしかして「矢」をムダにしていない?

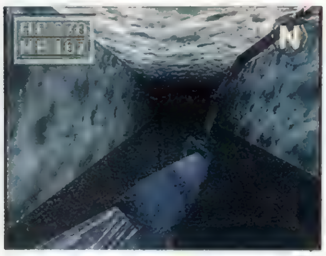
「矢」というのは当然のことながら、「弓」(英語で「ボウ」ね)がなくては使えない。ボウは若い番号の詰所にある。ガンバって探してくれ! そしてボウを手に入れたら、武器を装備するようにボウを装備しよう。そうすれば矢は自動的に使われる。ここで注意するのは、「ボウの弦を引いてから射つこと」だ。剣で攻撃するようにボウを使うと矢は飛ばない! 矢は飛ばすには、「攻撃ボタンを押し続けてメーターを満タンにしてからボタンを放す」でOKなのだ。



▶これだと矢は下に落ちているだけ。でも矢の数は減るぞ。



▶矢には「水晶の矢」と「エルフの矢」の2種類がある。



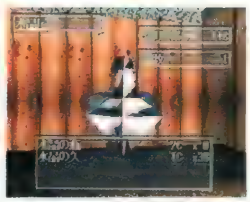
▲攻撃ボタンを押しっぱなしにして写真の状態にしてからボタンを放すこと。

「水晶」を正しく使っているか?

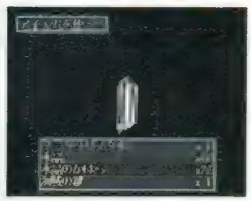
冒険の途中、ときどき発見する「水晶」と「水晶のかけら」。別に「かけら」はさして重要ではないが「水晶」はかなり重要だ。しかし水晶単体では意味がない。実はゲームの中盤になると「水晶の瓶」と「水晶の矢」を水晶と交換してもらえるお店がある。水晶1つで矢が1本もらえて、2つで瓶がもらえるぞ。特に「瓶」は体力を回復するだけでなく、ゲームを簡単にクリアするために必要なものなのだ。瓶もゲーム後半になると直接手に入るようになるが、それまでは水晶と交換するしかない! 水晶は売ってゴールドに換金しないで、とっておくようにしないとあとで泣きをみることになる。水晶は売ったり、矢と交換しないで瓶と交換するようにしよう。



▶いろんなところを探索して水晶を集めよう。



▶このお店で水晶とアイテムを交換してもらえる。



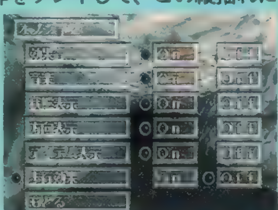
▶特に水晶のかけらは必要ではない。売っても可。

酔わないためのポイント

「酔う」という点では他のPSソフトの追随を許さない(笑)このゲーム。しかし酔う人もこのポイントを読めば酔わなくなる……かも?

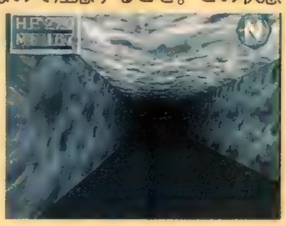
ポイント1 歩行効果をOFFに!

「この歩くときの縦揺れが酔うんだよねぇ」という人は、歩行効果をOFFにしてみよう。するとアラ不思議、まるで「クラ・クラ」や「キリーク」のようにスルスルと画面が進むようになる。この機能は前作にはなかったものだ。もう前作をプレイして、この縦揺れに慣れた人以外はこの機能を活用しよう。あるものはフルに利用しないとね。



ポイント2 ダッシュでGO!

歩くときのスピードを、多少遅く感じるという人にはダッシュがオススメ。実は◎ボタンを押しっ放しにすることで、主人公は速く歩くことができるのだ。ただしダッシュ後は、しばらく(3秒くらい)HP、MPメーターが減ったままなので注意すること。この状態で敵に出会ったらひとたまりもない。ダッシュは、ほどほどに使うようにしよう。



ポイント3 やっぱり慣れようよ

「最後はそれかいっ!」と突っ込まれそうだが、これは事実。というのも、ゲーム後半になると平行移動などを多用するようになる。敵は強いは穴に落ちるはで、もう歩いていて酔うなんて言ってられない。エンディングを見たいのなら、酔わないように慣れることしかないのだ。とは言っても、それほど努力を必要とせずに、慣れる部分もあるので安心してね!



キリーク・ザ・ブラッド2

●ジャンル／シューティングAVG●メーカー／SME
●発売日／12月予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／不可

ココが違う **RPG** POWERチェック!

前作よりも広くなった通路の幅や、自由セーブなどの改良点が嬉しい。こういうユーザーフレンドリーな変更は大いに歓迎したい。それにしてもレイラの存在が気になるなぁ。（南斗最後のしも）

STG+リアルタイム

南米を舞台に、新たな戦いが展開される

ハードＳＦの世界を、異形のクリーチャーとのスリリングな戦闘で表現した『キリーク・ザ・ブラッド』の続編が登場だ!! 舞台は前作から27年後の南米。バイフロス（前作の舞台となったサウスベースのオーナー会社社長）の息子ミハエルは、父の遺志を継ぎ、人類のＤＮＡを残す究極の方法「機械生命化計画」を推進する。この機械生命に監視された地下ドーム都市で暮らしていた人類はミハエルに対抗すべくレジスタンスを結成、激しい戦いが展開されていた。

前作以上にストーリー性が強調された『2』の主人公は、レジスタンスの一員・マサオ。彼の乗るアーマーには、高速移動モードが搭載され通常の２倍の速さで移動できるようになっている。また、セーブポイントでは自由にセーブでき、よりプレイしやすくなっているのだ。

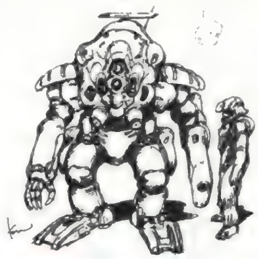


▲世界的コングロマリット・バイフロスグループの本社。機械生命化計画を推進するバイフロスの狂気の牙城だ。

新アーマー SJ-107改



◀今作のプロテクトアーマーは、前作に登場したＳＪ－１０７型機を改造したものなのだ。



◀前作にはなかったミサイルや時限爆弾などの新しい武器も、装備できるようになる予定だ。

ストーリー性、戦闘システムもパワーアップ!!

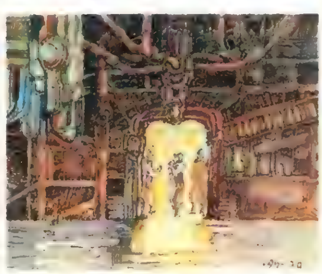
今作は前作よりもストーリー性を追求し、数々のミッションをクリアしていくことによって全体のストーリーが見えてくる、というドラマチックな演出になっているぞ。謎の女性レイラがこのストーリーにどんな影響を与えるのか、興味深いところだね。また、戦闘システムもよりプレイしやすいように変更されている。通路は前作の倍の幅になり、敵の攻撃を避けることも可能になっているぞ。



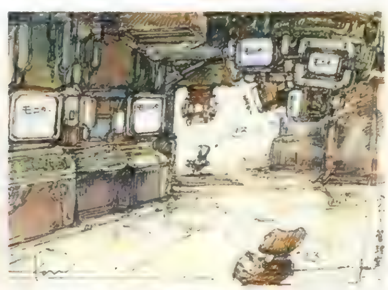
▲マサオがドームの外で助けた謎の少女・レイラは、変種のウイルスに感染していた…。彼女とマサオとの関係は、どうなっていくのだろうか？



◀ダンジョンだけではなく、屋外での行動も可能になっているぞ。



▶前作の4倍もの広さを持つ部屋も存在するのだ。



▲強力な武器を装備することにより、壁を壊して進路を切り開くこともできるのだ。

RPG Station

RPGステーション

PS・RPGのすべてをこの1ページに凝縮

PSの全RPGを細大もらさずバッチリ網羅！ RPG情報なら任せてくれ!! さらに今月は『FEDA』『クーロンズゲート』をピックアップするぞ!!

FEDA

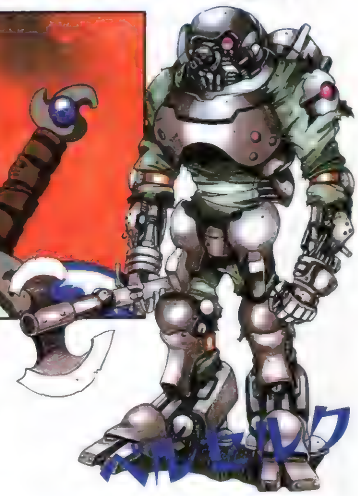
新キャラ＋オープニングムービー公開!!

やはりいた！ PSオリジナルキャラクター!! 加えてオープニングムービーでのアインの勇姿も大公開!! いよいよ発売へのカウントダウン開始かっ!?



◀▶ボルボーはロウ、ベルセルクはカオス……かな？





やはり存在した、ＰＳオリジナルキャラクター！ 属性を中心にして織りなされる人物関係も楽しみなゲームだけに、この２人（２体？ ボルボーなんて、既に人間タイプですらない）はもう一歩踏み込んだ新たな魅力をＰＳ版『ＦＥＤＡ』に与えてくれることだろう。

発売済&発売前タイトル

●ジャンル●メーカー
●発売日●価格

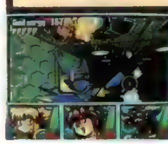


▲この夏、ＰＳでＲＰＧと言えば、やっぱり「アーク」かな。もう、クリアした？

もちろん今後もガンガン増えていくだろうことは想像に難くないが、ひとまず現在、ＰＳで発売、もしくは発表されているＲＰＧは総勢20タイトル。ここではそれらＲＰＧを全てピックアップして、発売日などのデータを紹介する。ＲＰＧファンはここを見て、バッチリチェックしておくことをお薦めするぞ。

クライムクラッカーズ

●RPG●SCE
●94年12月3日●¥5,800



ＰＳ発売と同時に登場した、RPG第一弾。エンディングの超美麗なアニメーションは必見。

KING'S FIELD

●RPG●フロム・ソフトウェア
●94年12月16日●¥6,300



ゲーム内容は非常にシビアながら、そのゲーム性の高さゆえ、多くの人に支持されている名作だ。

SPACE GRIFFON VF-9

●RPG●パンサーソフトウェア
●1月27日●¥4,800



RPG部分とイベントシーンがガッチリシンクロした、隠れた名作。ストーリー性も非常に高い。

アークザラッド

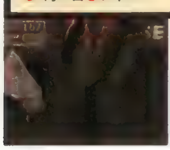
●RPG●SCE
●6月30日●¥5,800



お馴染み、SLG要素の強いPS最大のRPG。一日も早い続編の発売が待たれるところだ。

KING'S FIELDⅡ

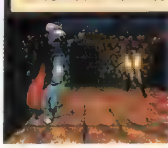
●RPG●フロム・ソフトウェア
●7月21日●¥6,300



あの名作がパワーアップして登場。より綺麗になったグラフィックが、キミを冒険の世界へ誘う。

ウィザードリィⅦ

●RPG●SCE
●8月25日●¥6,800(予価)



名作ダンジョンRPGの最新作。今度は機械文明のある惑星が舞台だ。モンスターのグロさが素敵。

幻想水滸伝

●RPG●コナミ
●9月予定●価格未定



コナミの贈る、2DRPG。やっぱりRPGは、こういうタイプの方が落ちつくかもね。

藤丸地獄変

●RPG●SCE
●未定●¥5,800



戦闘シーンが非常にカッコいい、忍者モノのRPG。シミュレーション要素もかなり高い。

クーロンズゲートが描くサイバーパンクの本質。それはすなわち現実の本質…？



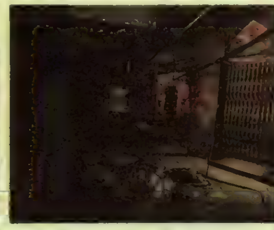
▲ゲームの主人公、シャオヘイ。その高い風水の力で、謎多き九龍城に挑む。

緻密に計算されつくした「クーロンズゲート」の世界。それはプログラムの結果に過ぎないデジタルな空間を、あたかも現実の空間のように描きだす。近未来都市を描いたものがサイバーパンクであるというならば、「クーロンズゲート」はそれにはあたらないのかもしれない。しかし、この限りなく現実に近い仮想の魔界都市は、どこかで現実にシンクロしているような気がしてならないのだ……。



▲クーロン・ネットを通して情報を集める。こういう点からもサイバーパンクっぽさを感じることはできる。





◀精密に描き込まれた九龍城内。リアルタイムで展開される部分もあるので、臨場感はいやがうえにも増す。





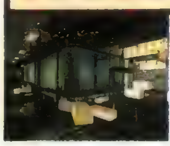


個性豊かなキャラクターたちを見よ!!

「クーロンズゲート」に登場するキャラクターたちは、どいつもこいつも一筋縄ではいかない連中ばかり。敵、あるいは味方として出会っていくキャラクターたちは、どんなドラマを展開してくれるだろうか。

クーロンズゲート

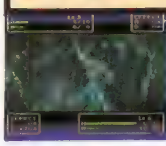
●RPG●SME
●10月下旬予定●価格未定



近未来の香港を舞台にしたRPG。サイバーパンクな世界観に風水という考え方を導入した意欲作。

FEDA

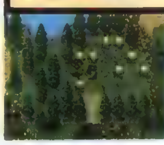
●RPG●やのまん
●10月下旬予定●価格未定



SFCから移植のシミュレーションRPG。戦闘シーンのアニメーションは一見の価値アリ。

ビヨンド・ザ・ビヨンド

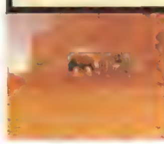
●RPG●SCE
●秋予定●価格未定



高橋秀五氏監修のRPG。VPやAPSなど、新たなシステムがたくさん盛り込まれている。

怪獣戦記

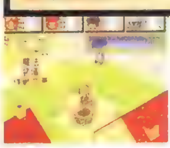
●RPG●プロデュース
●秋予定●価格未定



懐しくさえ感じてしまう「怪獣」という存在を、シリアスにとらえたRPG。仲間システムに注目。

ポポロクロイス物語

●RPG●SCE
●秋予定●価格未定



失われた母の魂を求めて旅に出る王子の姿を描いたRPG。オーソドックスなシステムがウリだ。

東京ダンジョン

●RPG●角川書店
●年内予定●価格未定



同タイトルの小説をゲーム可。ゲームは実写取り込みの画面で進んでいく。舞台は現代の東京だ。

アルナムの翼（仮）

●RPG●ライトスタッフ
●発売日未定●価格未定



パソコン、PCエンジンで登場したRPGの続編。ファンタジー色の強いスチームパンクだ。

アルナムの翼（仮）パイロット版 アルナム弁当

●RPG●ライトスタッフ
●未定●価格未定



左の「アルナムの翼」のパイロット版。前作「アルナムの牙」のストーリー紹介がメインだ。

※画面はPC版

黄昏の国へのオード

●RPG●トンキンハウス
●年内予定●価格未定

現在鋭意開発中!!

小細工一切ナシ！正当派の道を歩む、オリジナルのファンタジー世界を舞台にしたRPGだ。

アリーナ

●RPG●ソフトバンク
●発売日未定●価格未定



アメリカ生まれの3DリアルタイムRPG。時間や四季の変化が非常にリアルなゲームだ。

大地の子供達～マーセルヴァの杖

●RPG●マックスファイブ
●発売日未定●価格未定



いまだ詳細は全く不明なRPG。一体どういうゲームになるのか不明なだけに期待度は非常に高い。

ブルーフォレスト物語

●RPG●ライトスタッフ
●発売日未定●価格未定



シュリーウェバという東洋に近いイメージの世界を描いたTRPGが原作。サムライの魂がここに。



PlayStation
300問に挑戦ですわ!
「お絵かきロジックに挑戦ですわ!」のモードでは、
初級から超上級まで4つのレベルとプレイヤーが作った
ロジックを遊ぶオリジナルを選択できるんですわ!
もちろん、途中でセーブも可能ですの。
既に解いたタイトルとタイム・クリアー時間が
表示されますので友達とタイムを競い合うこともできますわ!
パズラー監修
おーちゃんのお絵かきロジック
「お絵かきロジックを作りますわ!」
用意された問題だけでは物足りないあなたには、自分の思い通りのロジックが作れるこのモードがお薦め。
「お絵かきロジックを作りますわ!」のモードを選択し、作成してください。
できた問題は、ヒントの数字とともに適正な問題かどうか、自動的に判定します。
OKなら15個までセーブ可能!
海外旅行など豪華賞品が当たるオリジナル「お絵かきロジック」応募キャンペーンを実施しますので、ここで充分な練習をして応募して下さい。
初級
中級
上級
超上級
オリジナル
ロード
「お絵かきロジックって何ですの～?」
「お絵かきロジックって何ですの～?」のモードでは、おーちゃんがロジックの解き方を映像と音声でやさしく教えてくれます。
さらに、ゲーム中もスタートボタンを押すことにより、ヒントを教えてもらったり、途中までをメモしたり、セーブしたりできます。
豪華海外旅行が当たる!
「おーちゃんのお絵かきロジック」の発売を記念して、オリジナル「お絵かきロジック」募集キャンペーンを実施しますの。オリジナルの問題をどんどん応募するといいですわ。詳しくは下記の「サンソフト」までお電話下さいまし。
9/8 Fri
価格4,900円(税別)
ON SALE
SUNSOFT®
サン電子株式会社 名古屋市中区栄3-13-20 TEL(052)252-2241
©Sekaibunka-Sha ©董工房 ©1995 SUNSOFT
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

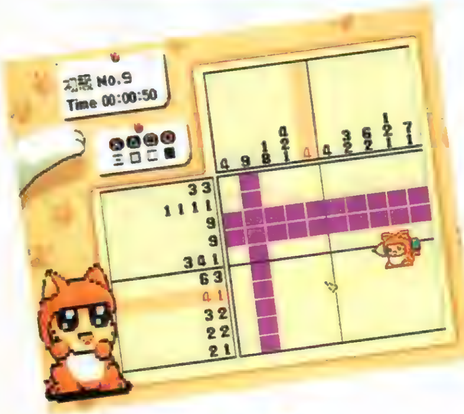
長いようで短い夏休みももう終わりだけど、まだまだ遊び足りないと思っている人も多いんじゃないかな？　どこかに出かけるのは無理かもしれないけどゲームなら大丈夫だから、秋の夜はPSで決まりだ。当然新作のチェックのほうも忘れずにしっかりやっておかないとダメだぞ！

おーちゃんのお絵かきロジック

●ジャンル／PZG●メーカー／サンソフト
●発売日／9月8日●価格／¥4,900
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)、マウス●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

パズルゲーム好きはもちろん、「おーちゃん」ファンも満足できる内容のソフト。しかも先に他機種で発売された「[illegible]オのピクロス」よりも良くできている（私見）。でも、おーちゃんの声を「かないみか」さんがやるだけで買い！　と言った人がいたのには……トホホ。（ホスト中川）



パズラー監修の本格派！

お絵かきロジックは、数字をヒントにマスを埋めて隠された絵を探すゲームだ。問題は、雑誌パズラー別冊の「お絵かきロジック」からの問題とオリジナルの問題を合わせた全300問。数問解くごとにかわいい「おーちゃん」のデモが流れていく。また、メモリーカードがあれば自分で問題を作れるぞ。好きな絵を描けば、ソフトのほうで自動的にパズルとして成り立つかを調べてくれるのだ。さらには、ゲームのやり方を説明してくれるモードまでもが付いている。





お絵かきロジックって何ですの?



◀画面上と左にある数字はその列の埋まるマスの数をさす。数字の数は連続してどれだけ埋められるかだ。

◀同じ列に数字が2つ以上ある場合は、その数字の順で埋める。そして数字と数字の間は1マス以上あく。

◀大完成！　隠された絵は音符だった。さらに完成された絵にはキレイに色がついて表示される。

LOOK INFORMATION

ザ・ファイヤーメン2ピート&ダニー '95冬発売!!



▲今度の舞台はただの高層ビルではなく、水族館やレストランなどがある複合アミューズメントビルだ。



▶炎が広がるのをくいとめながら、取り残された人々を救出しなければならない。今度はどんなドラマが待ち受けているのか。

昨年、ヒューマンからＳＦＣで発売され、ドラマチックなストーリーと優れたアクション性が高い評価を得た「ザ・ファイヤーメン」。このゲームの続編が、ＰＳに登場する！　好評だった消火アクションは、グラフィックや演出が派手にパワーアップ。ストーリー面では、主人公の行動によって結末が変化するアドベンチャーゲームの要素がとりいれられ、より高いストーリー性を実現している。ＰＳ版ならではの新要素が盛りだくさんだ。

●メーカー／ヒューマン●価格／未定
●多人数プレイ　可（２人）●発売日／今冬予定

声優

消防士のピートや相棒のダニエルなど、登場するキャラクターは全員しゃべる！　彼らの声をあてているのは、右の御三方をはじめとした有名声優さんたち。迫真の演技に期待だ。

ピート　ダニエル　ウィノナ



内海賢二　古川登志夫　冬馬由美

忍空

●ジャンル／ACT●メーカー／トミー
●発売日／12月予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／可（2人）

PSに"勝身煙"立つ!

コミックやＴＶアニメだけでなく、様々なハードでゲーム化されていることでも話題を集めている「忍空」が、ついにＰＳ用ソフトとなって登場する！　風助の空手裏剣や藍眺の空飛拳、橙次の空蛇掌といった忍空技の数々が、ＰＳの機能を生かした大迫力のアニメーションで再現されるバトルアクションゲームなのだ。もちろんただ戦うだけでなく、ＴＶアニメのストーリーを元に展開するストーリーモードや、忍空に関するデータ満載のお楽しみモードなども用意されている。



▲お楽しみモードのひとつ、キャラクター紹介。

▼ＰＭＢ（ピクチャーモーションバトル）という新システムが、大迫力のアニメーションバトルを実現！

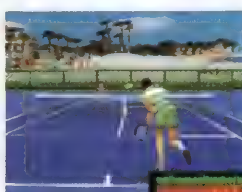


V-Tennis

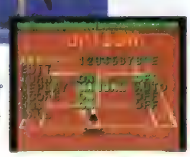
●ジャンル／SPG●メーカー／トンキンハウス
●発売日／9月22日●価格／¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

超リアル!次世代テニス

「Ｖ－Ｔｅｎｎｉｓ」は、世界レベルの実戦の迫力をゲームに再現したリアルなテニスゲームだ。実に70パターンもの動きを取り入れたという選手の動きは本物そっくり。世界各地の名所を取り込んだ背景のグラフィックもあいまって、自分がそのコートに立って戦っているかのような臨場感を感じることができるぞ。ゲームモードは９種類。プレイヤーが選手の１人になって世界一を目指すモードや、オリジナルのキャラを作成するモードなど、楽しみ方はいろいろだ。



◀実際に使われるショットもすべて再現されている。



▶好きな視点でプレイできるシステムを採用。



▲審判の声もリアルに再現。審判はオリジナルキャラの名前もコールしてくれる。

トータルエクリプス　ターボ

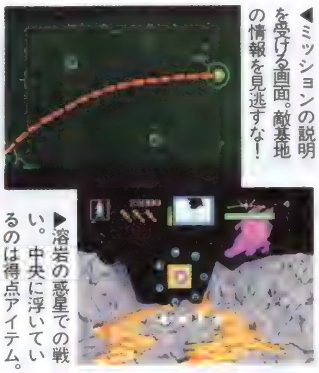
●ジャンル／STG●メーカー／BMGビクター
●発売日／10月13日●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／不可

迫力の3DビューSTG！

スピーディなポリゴン表示による３Ｄ感あふれるＳＴＧが、３ＤＯからの移植で登場する。プレイヤーは宇宙戦闘機ファイアーウィングに乗り込んで、３Ｄ視点で迫る障害物を避けながら、５種類のショット兵器と画面内の全ての敵に大ダメージを与えるプラズマ爆弾を駆使して、地球を狙うドラクサイ帝国の前線基地を破壊して中枢に迫るのだ。そして、ＰＳ版への移植にあたりゲームのスピードや操作性、色調などが大幅に向上。ターボの名に恥じないエキサイティングなＳＴＧとなっている。



▲ゲームは自機後方からの視点で展開する。スピードコントロールとＬＲによるロールで障害物を避けながら、迫り来るドラクサイ帝国の機動兵器を撃退して地球を救うのだ！



◀ミッションの説明を受ける画面。敵基地の情報を見逃すな！

▶溶岩の惑星での戦い。中央に浮いているのは得点アイテム。

デスマスク

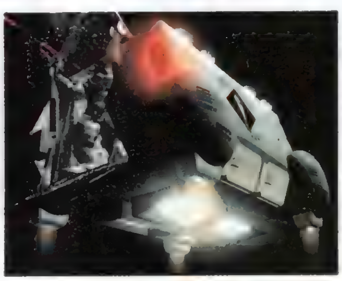
●ジャンル／インタラクティブムービー●メーカー／バンタンインターナショナル
●発売日／12月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

死の街を意識がさまよう

ハイクオリティな映像によるインタラクティブムービーがＰＳに登場する。時は近未来、警察官ジェイクは「犯罪の達人」エンジェル・デヴォイドを追跡中、事故に遭い意識を失ってしまう。そして病院で目覚めたジェイクは自分がエンジェルと同じ顔に整形されてしまったことを知る。この時からジェイクは追う側から追われる側へと逆転してしまう……。プレイヤーはジェイクとなって暗黒の街ネオ・シティに潜入し、次々と迫る機器を切り抜け、本物のエンジェルを捕まえるのだ。



▲ジェイクの前に現れる人々。彼らは敵なのか？　味方なのか？



◀目を見張るような、ムービー映像が、プレイヤーを直撃する。

祇園花

●ジャンル／TBL●メーカー／日本物産
●発売日／11月予定●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可（２人）

初心者にも楽しめる花札

麻雀などでおなじみのニチブツから、ＰＳ初の花札ゲームが登場する。こいこい、おいちょカブの２種類のゲームを、ストーリーモード、大会モード、フリー対戦モード、学習モードの４つのモードで遊ぶことができるのだ。対戦可能なＣＯＭキャラは、男女合わせて14名もいるぞ。また、学習モードではプレイヤーの腕前を判定してくれる機能付き。子供から大人まで幅広く楽しめるのだ。



Welcome House

●ジャンル／AVG（ポリゴンカートゥーン）●メーカー／ガスト
●発売日／95年末予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（1ブロック）●多人数プレイ／不可

ようこそお屋敷へ！

このゲームは、３ＤＡＶＧにありがちな暗いミステリーではなく、明るくコミカルな「マンガ世界」のアドベンチャーなのだ。主人公は物好きな叔父さんのお屋敷に招待されて、そこで死にそうなトラップにさんざん引っ掛かるが、途中でゲームオーバーになることはないので安心しよう。とんでもないトラップや主人公のリアクションを楽しみながらお屋敷の秘密に迫るのだ。

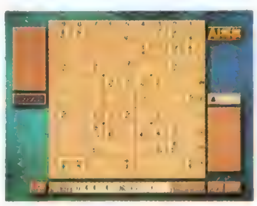


AI将棋（仮）

●ジャンル／TBL●メーカー／ソフトバンク
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

早い！　強い！　賢い！

最強、最速の思考ルーチンを備えた「早くて強い」将棋ゲーム、それがこの「ＡＩ将棋（仮）」だ。思考時間を大幅に短縮、さらに人間的なロジックを搭載することにより、自然な手筋の対局を実現している。画面の方も、基本とあわせて全部で４種類の盤面が選択できたりと、ＰＳならではのグラフィック機能を活用した美しくて見やすい物になっている。初心者から達人まで幅広く楽しめるぞ。



オフワールド・インターセプター エクストリーム

●ジャンル／STG●メーカー／BMGビクター
●発売日／11月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可(2人)

オフロードSTG

スピード感抜群のオフロードシューティングが３ＤＯからＰＳに移植される。舞台は宇宙に点在するオフワールドと呼ばれる無法惑星で、プレイヤーは賞金稼ぎとしてレイザー砲、ミサイルを搭載した特殊装甲のオフロードマシンに乗って各惑星を走破し、犯罪者たちのボスを倒すのだ。各惑星は砂漠や湿原、ジャングルなど環境が異なるので、それに合わせてマシンを変えることが攻略のポイントになる。また２人対戦モードもあり、友達と勝負することもできるのだ。



◀稼いだ賞金でマシンをチューンナップできる。



▶各惑星のボスは超大型の車両に乗っている。



▲敵は空からも容赦なく攻撃してくる。レイザー砲とミサイルで撃ち落とせ！

EMIT バリューセット

●ジャンル／ETC●メーカー／光栄
●発売日／9月29日●価格／¥15,800
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／不可

「エミット」の謎とは!?

パソコンや、３ＤＯなどで発売され好評を得ているマルチメディア型英語学習ソフトがＰＳにも移植される。原作に赤川次郎、キャラクターデザインにはいのまたむつみ、音楽は小室哲哉など、超豪華なスタッフが結集しているので、英語学習ソフトとしてだけでなく、純粋にアニメーションドラマとしても十分に楽しませてくれる。また、他機種版では３本に分かれて発売されていたが、嬉しい事にＰＳ版は３枚組ソフトとして一本にまとめられているので、一気に物語を楽しむことが出来るぞ。



▲音声は英語、字幕は日本語といった、柔軟な設定も可能。

▶不思議な老人との出会いが、主人公百合を運命の旅へ導く。



三國志Ⅳ

●ジャンル／SLG●メーカー／光栄
●発売日／9月29日●価格／¥10,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／可(最大8人)

君の手で歴史を作るのだ

戦略ＳＬＧの名作として名高い「三國志」の４作目が移植される。ＰＳ版はＳＳ版同様、マップに衛星写真を使用、武将の顔グラフィックを一新、オープニングやイベント発生時に撮り込み映像を流したり、ＢＧＭにアレンジをかけていたりと､パソコン版よりも強化されての登場だ。プレイヤーは、２～３世紀の激動の時代の中国で、野望に燃える君主の１人となって、配下の武将を巧みに使い、内政によって国を豊かにし、外交や戦争で領土を広げ、戦乱の歴史に終止符を打つ覇者となるのだ！



▲りりしくなった武将の顔にも注目だ！

▼武将ファイルでは、ゲーム中に登場する約450人もの武将それぞれの､プロフィールを見る事が可能だ。



実況チャンピオンレスラー

●ジャンル／SPG●メーカー／タイトー
●発売日／'95年冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／可(1～4人)

ベルトをかけて対戦だ!!

ＰＳの大容量を駆使した超こだわりのプロレスゲームが登場する。このゲームでは、串刺し攻撃や雪崩式の攻防、数々の返し技などを駆使することで、エキサイティングな駆け引きが楽しめるのだ。また、最強のレスラーを目指すシナリオモードでは、遺恨による試合や、乱入などのイベントも起きるぞ。しかし、なんといっても圧巻なのは「タイトルマッチモード」だ。公式戦で勝ち取った大切なチャンピオンベルトを賭けて友人と対戦するのだから、真剣勝負になること間違いなし!!



◀梶原しげるの実況で試合は超燃えだ！



▶画面は、選手の位置によって、縮小・拡大するぞ。



▲技がかかるかはタイミング次第。タイミングをつかむまで練習モードで特訓だ！

PAL 神犬伝説

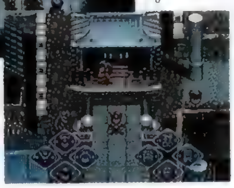
●ジャンル／RPG●メーカー／東映ビデオ・東北新社
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／不可

世紀末RPG登場!

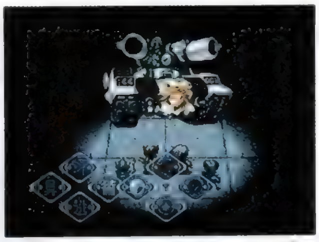
「ゼイラム」や「仮面ライダーＺＯ」などで有名なＳＦＸ映画界の鬼才・雨宮慶太氏が贈るストーリーとドラマ性を重視した新感覚のＲＰＧが登場する。時は世紀末－－人類の存在を危ぶまれている時代。プレイヤーは子犬パルとなり、謎の戦闘機にさらわれてしまった少女カオルを助ける旅に出るのだ。システム面では、長時間プレイしても疲れを感じないようにコントローラーの片手操作ができるようになっていて、よりゲームにのめり込むことができるのだ。



◀戦闘シーンは斜め後方からの視点になってる。



▶ドラマッチックなイベントが随所に盛り込まれている。



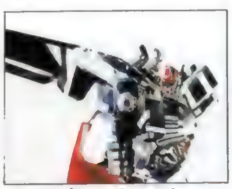
▲コマンドはアイコン化され、シンプルになっているので、コントローラーを片手で操作することができる。

EXECTOR

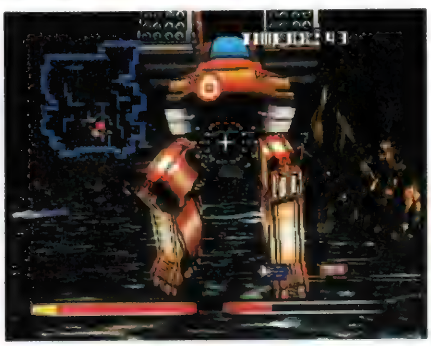
●ジャンル／STG●メーカー／アークシステムワークス
●発売日／9月22日予定●価格／¥5,300
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／不可

敵戦艦発進を阻止せよ!

ダンジョン捜索型のハードＳＦシューティングがＰＳに登場する。ステージ数は全部で５ステージ。その迷宮を踏破していく為の自機である“EXECTR”には、３段階にパワーアップするレーザーと実装弾系の武器の他に、破壊力抜群の特殊武器があり、状況に応じた使い分けが攻略のポイントとなる。また、視点はクォータートップビューとコックピットビューの２種類あり自由に切り替えることができる。



▲オープニングムービーの１場面。とてもカッコイイ！



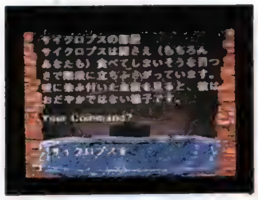
▶敵ロボットがすぐ間近に！迫力のコックピットビュー。

ZORK I

●ジャンル／AVG●メーカー／翔泳社
●発売日／2月予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

テキストAVGの最高峰

テキストＡＶＧとして世界で最も有名な「ＺＯＲＫ」がＰＳに移植される。プレイヤーは、世界に散らばっている宝物を白い家のトロフィーケースに納めるために、名詞、動詞、接続詞を選択して物語を進めていくのだ。ゲーム中は、各シーンをイメージする背景や効果音でプレイヤーの想像力を沸き立て、さらにＢＧＭは古代祐三／川島基宏両氏により雰囲気を盛り上げてくれる。



EXPERT(仮)

●ジャンル／STG●メーカー／日本物産
●発売日／12月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

特殊処理0班出動せよ!

パソコンなどではおなじみのリアルタイム３ＤシューティングがＰＳに登場。プレイヤーは某国政府内部の秘密機関「ＥＸＰＥＲＴ」の一員として、人質を取ってビルにたてこもったテロリストを叩き人質を救出する任務に就く。人間対人間の戦闘をメインとし、暗闇面、爆発物処理面など各面ごとに変化に富んだイベントを盛り込んで、ただ撃つだけではないひと味違った作りになっている。



クマのプー太郎(仮)

●ジャンル／TBL●メーカー／小学館プロダクション
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(1～4人)

クマプー旋風PSに上陸

かつて週刊ビックコミックスピリッツで連載し、現在はＴＶアニメとして大人気の「クマプー」こと「クマのプー太郎」がボードゲームタイプでＰＳに登場する。ボードゲームとは言っても、不定期で起こるイベントやプレイのたびに背景が変化するなど何度でも楽しめるようになっている。もちろんレギュラーキャラは総登場。パーティーゲームとして小さい子や女性の方にもおススメだ。



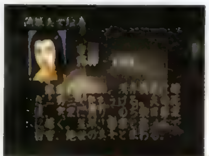
信長の野望・覇王伝

●ジャンル／SLG●メーカー／光栄
●発売日／9月15日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード(4ブロック)●多人数プレイ／可(1〜8人)

戦国武将の激戦をPSで

いまや戦国SLGの代名詞となった「信長の野望」シリーズ第5作がPSに登場。柔軟かつ手強い思考ルーチンや細かくなった戦闘や外交など、敵国と奥の深い駆け引きが楽しめるシステムになっている。

先に発売された3DO版同様、衛星写真を取り込んだ全国マップ画面やイベント発生時の実写取り込みデモなど、ビジュアル面の演出を強化。さらに各能力値ごとに優秀な武将を検索できる武将ファイルや能力値のエディット機能など、遊びやすくなる工夫が盛り込まれている。



◀武将ファイルでは、武将だけでなく姫の紹介も見る事ができる。



▶戦争では天候も重要な要素で、士気や機動力に影響を与えるのだ。



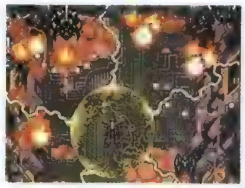
▲シナリオは全部で4つ。それぞれゲームの始まる年代や登場する大名が違う。

通天閣

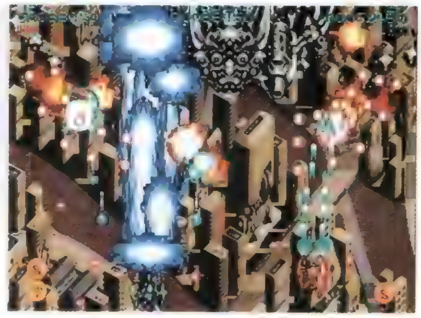
●ジャンル／STG●メーカー／SME
●発売日／11月予定●価格 ¥5,800(予価)
●対応周辺機器／メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(2人)

本格的大阪STG!?

ゲーム史上初の大阪を舞台にしたシューティングゲームがPSに登場する。大阪天王寺の通天閣上空に発生したエネルギーによって時空の裂け目から「ANOTHER WORLD」に吸い込まれたプレイヤーは現世に戻るべく、大阪と良く似た「DEEP OSAKA」を舞台に戦いを繰り広げるのだ。自機はホーミングやミサイルなど通常兵器の他に、通天閣ビームという特殊攻撃があったり、ピエロ、大たこ、うどんなど一癖も二癖もある敵キャラが出てくるなど、「大阪的」なノリとパワーが満載されている。



▲敵の攻撃もタコ焼きボムやヘラヘラ攻撃など個性的だ。



▶2人同時プレイももちろん可能。協力して突き進め！

Jリーグサッカー プライムゴールEX

●ジャンル／SPG●メーカー／ナムコ
●発売日／9月29日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／ネジコン、メモリーカード(1ブロック)●多人数プレイ／可(最大14人)

ナムコ定番のSPG!

SFC初のJリーグ公認ソフトとして発売された「プライムゴール」がPSに登場する。サッカーゲーム初のナイトゲームの採用、リプレイモード、通常の走りを越える「ダッシュ」、ネジコン対応でボールの蹴る強さやボールのカーブを微妙にコントロールできるなど、さまざまな機能が満載されている。さらに自分だけのオリジナルのキャラをつくってクラブに入団させることができる。3Dポリゴンで表現されたスタジアムを舞台に自分の作ったキャラが大活躍するのだ。



▲ゲーム視点は3種類の中から任意で選べる。

▼これがゴールシーンなどの決定的シーンをもう1度見るリプレイモードだ。視点を変えて見ることもできる。



土器王紀

●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日／秋予定●価格 未定
●対応周辺機器／メモリーカード(ブロック数未定)●多人数プレイ／不可

幻想的異世界紀行

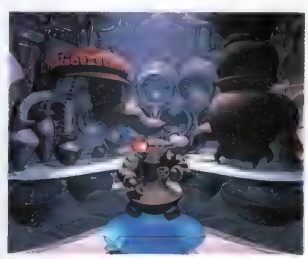
バンプレストが送るPSソフト第1弾は、超美麗なビジュアルでつづる摩訶不思議なAVGだ。舞台となるのは幻想的な世界「エスパッシ」。この世界には「アルシラ」と「セレブロ」という2つの島が寄り添うように浮かんでいて土器人たちが暮らしている。プレイヤーはさまざまなイベントや冒険が待ち受けるこの世界を旅していくのだ。無意味なワナや意地悪な謎解きもなく、まるで初めて海外旅行のような新鮮な驚きと発見を存分に楽しむことができるのだ。



◀この「エスパッシ」ではいったい何が待ち受けているのだろうか？



▶目を見張るほどのビジュアルが、プレイヤーを直撃する！



▲ここは司書室の中。旅をしていく上で重要なポイントとなる場所だ。

REVERTHION
リヴァーシオン

●ジャンル／3DSTG●メーカー／テクノソフト
●発売日／11月末予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／未定

機動兵器が地を駆ける

テクノソフトからファンタジー世界を舞台にした1対1の対戦型3Dシューティングゲームが登場する。プレイヤーは「蔵武（ツァングゥ）」と呼ばれる動物を模した機動兵器を駆る8人のキャラのうちから1人を選び、残り7人の敵を倒し、「蔵武」の心臓部である「神晶（センティーン）」を手に入れるのだ。自機はブーストを使った急加速、キリモミで敵弾を避けたり、バックファイアで敵を攻撃したりとさまざまなアクションを盛り込み、スピーディーでスリリングな戦闘ができる。



▲戦闘中には敵からの通信が入ることで、ストーリー性やキャラクター性が強調されている。またエンディングのほうも8人それぞれにひとつずつ用意されている。



◀神晶を8つ手に入れると「願望実現の力」が得られるのだ。



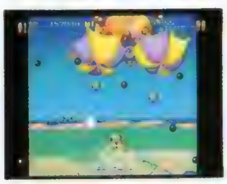
▶蔵武はライオン型、サメ型など個性的なものばかりだ。

出たなツインビーヤッホー！

●ジャンル／STG●メーカー／コナミ
●発売日／9月29日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）

PSも合い言葉はBee!

コナミのSTG『ツインビー』の最新作『ヤッホー！』と懐かしの名作『出たな』がカップリング移植で発売される『出たなツインビーヤッホー！』。とくに『ヤッホー！』はオープニングに國府田マリ子さんの歌が流れたり、デモだけでなくステージ中でもキャラクターがしゃべりまくるなどの好演出が話題を集めているけれども、システム面でも4つのタメ攻撃を採用するなど、意欲的な作品に仕上がっているのだ。



▲4つのタメ攻撃。タメ分身が意外に使えるのだ。



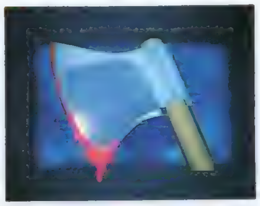
▶音声や音楽だけでなく、グラフィックも秀逸！

ザ・心理ゲーム

●ジャンル／ETC●メーカー／ヴィジット
●発売日／12月15日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

キミの心理が暴かれる!?

SFC版が好評を読んでいる同シリーズが、サウンドやグラフィックなどを大きくパワーアップしてプレイステーションに登場する。



プレイヤーは物語の主人公となり、その中で色々な選択を迫られる。そこで何を選ぶかによって、最後に本人の気づかない性格がわかるという仕掛けだ。PSならではの臨場感あふれるグラフィック＆サウンドを駆使した演出の物語部分は必見だ。

レイ・トレーサー

●ジャンル／RCG●メーカー／タイトー
●発売日／95年冬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

犯罪都市を駆ける特捜部隊

犯罪都市と呼ばれるこの街を駆けぬける、4台の車があった……。タイトーのお家芸ともいえるバトルチェイスゲームが、PSに登場する。



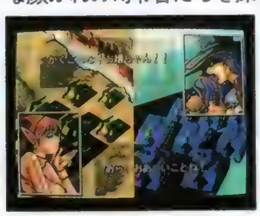
プレイヤーはスペシャルチューンされたスーパーマシンを駆る特捜部隊トレーサーズの1人となり、オペレーターのシンディのサポートを受けながら、凶悪な武装集団「ブラックカイザー」とハイスピードの領域で壮絶な死闘を繰り広げるのだ。

ぱいるあっぷ・まーち

●ジャンル／SLG●メーカー／プロシードユニ
●発売日／10月27日●価格／¥5,800（予価）
●対応周辺機器／メモリーカード（ブロック数未定）●多人数プレイ／可（1～4人）

個性派キャラと戦争だ！

織田信長にクレオパトラ、さらには猿からマリモなど、ハチャメチャな顔ぶれの司令官たちを操り、浮遊大陸や活火山などバラエティに富んだステージで戦闘を繰り広げるコミカルタッチのウォーSLGが登場。SLGにありがちな"面倒なルール""スローな展開"を無くし、簡単かつスピーディーにゲームを楽しめるシステムで、初心者でも親しみやすいゲームになっている。



PS ソフトデータベース

現在発売中の全67タイトルを完全収録

94年12月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
クライム・クラッカーズ	RPG	SCE	12月3日	¥5,800
エンディングアニメのクオリティは超高い、小さいキャラマニアは必見!				
TAMA	ETC	TWI	12月3日	¥5,800
単純だけど楽しい。昔、ポケットに入れてたおもちゃを思い出します。				
A.IV.EVOLUTION	SLG	アートディンク	12月3日	¥7,800
自分が作った街を、電車の窓から眺めることができる車窓モードがイカス。				
A.IV.発売記念限定セット	SLG	アートディンク	12月3日	¥10,800
10年後にはプレミア確実。箱は大切に保管して、ソフトは大事に扱おう。				
極上パロディウスだ! DELUXE PACK	STG	コナミ	12月3日	¥5,800
娯楽STGの決定版、永久保存の1本。難易度調整で苦手な人にも楽しめる。				
麻雀ステーションMAZIN麻神	TBL	サンソフト	12月3日	¥5,800
対戦相手はすべてポリゴンキャラの麻雀ゲーム、動きやしぐさがリアル。				
麻雀悟空 天竺	TBL	シャノアール	12月3日	¥5,800
イカサマは一切なし! 素人さんも安心の親切設計。もちろん達人もOKよ。				
熱血親子	ACT	テクノソフト	12月3日	¥6,950
(敵が)多い日も安心 見た目も威力も派手な必殺技が壮快なACG。				
リッジレーサー	RCG	ナムコ	12月3日	¥5,800
いまから買うならネジコンも込みで、友達もびっくりのタイムが出せる!				
ツインビー対戦ぱずるだま	PZG	コナミ	12月9日	¥5,800
キャラ&声優の人気だけにあらず。ゲーム性も秀逸のコミカルPZGなのだ。				
[illegible]	ETC	フォーラム	12月9日	¥6,800
ストーリーモードでは、パチスロの合間に喜国雅彦の漫画が挿入される。				
モータートゥーン・グランプリ	RCG	SCE	12月16日	¥5,400
コースの形が個性的なファンタジックRCG、軽めの操作感がいい感じ。				
KING'S FIELD	RPG	フロム・ソフトウェア	12月16日	¥6,300
通好みの3D・RPG。難易度がやや高めだが臨場感と迫力は驚異的。				
柿木将棋	TBL	アスキー	12月22日	¥7,800
対局を再現するビデオモードで、自分のクセや指し手の特徴を分析できる。				
[illegible]	ETC	アスミック	12月22日	¥5,800
パソコンからの移植。男心をくすぐる??? デジタル・アニメーション。				
実況パワフルプロ野球'95	SPG	コナミ	12月22日	¥5,800
ペナントモードは130試合まで設定可能、全選手の成績をカードに保存できる。				
GEO-CUBE	PZG	テクノスジャパン	12月22日	¥5,800
プレイモードが豊富で長く楽しめるソフト、上からの視点が独特だ。				
ツインゴッデス	対戦ACT	ポリグラム	12月22日	¥7,800
得点がそのままアイテムを買うお金になるなど、システム面での新しさも魅力。				

95年1月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ハイパーソリッド 闘神伝	対戦ACT	タカラ	1月1日	¥5,800
「2」の情報もそろそろ……。いまだ人気が衰えない超ロングセラー。				
コズミックレース [illegible]	RCG	ネオレックス	1月20日	¥6,800
新しい感覚の操作性がナイス、4種類の広大な仮想現実空間を突っ走る。				
キリーク・ザ・ブラッド	STG-ADV	SME	1月27日	¥5,800
アドベンチャー感覚の3D・STG。なかなか手強く、遊びごたえはバッチリ。				
雷電プロジェクト	STG	セイブ開発	1月27日	¥6,800
はっきり言って難しい、百戦錬磨のSTGヤロウ御用達のソフト。				
MYST	AVG	ソフトバンク	1月27日	¥7,800
世界観がかなり独特、知恵以上に想像力をひねらないとクリアは困難だ。				
サイバースレッド	STG	ナムコ	1月27日	¥5,800
戦略性が高いSTG、微妙なコントローラ操作が勝敗をわける。				
SPACE GRIFFON VF-9	RPG	パンサーソフトウェア	1月27日	¥4,800
実際にコクピットで戦っている気分になれる、SF物が好きならぜひプレイ。				

95年2月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ジグソーワールド	PZG	日本一ソフトウェア	2月3日	¥5,800
きれいなグラフィックが盛りだくさんのPZG、目の保養にもピッタリです。				

95年3月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
上海 万里の長城	PZG	SCE	3月24日	¥4,800
意外(失礼!)に熱烈なファンが多い作品、協力プレイで面白さ200%				
アイドル雀士スーチーパイLimited	TBL	ジャレコ	3月24日	¥7,800
システム的には業務用の忠実な移植、デモは綺麗だけど露出度はひかえめ。				
VICTORY ZONE	ETC	SCE	3月31日	¥5,800
アナウンスを聞きながら遊んでいると、本当にパチンコ屋にいる気がしてくる。				
宇宙生物フロポン君P!	A·PZG	アスミック	3月31日	¥5,800
特徴的なキャラクターが多数登場するPZG。とっつきにくいがハマれば熱い。				
球転界	ETC	テクノソフト	3月31日	¥6,950
特徴が異なる3人のキャラを使い分けるというアイディアが◎。				
鉄拳	対戦ACT	ナムコ	3月31日	¥5,800
アーケードでは「2」が登場。関節砕きの快感にとりつかれたらやめられない。				
スターブレードα	STG	ナムコ	3月31日	¥5,800
ノーマルモードでは、昔なつかしの業務用と同じ画面で遊ぶことができる。				

95年4月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
パチ夫くん ーパチンコランド大冒険ー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	4月14日	¥6,800
体感パチンコが凄すぎ、パチンコ玉の視点はぜひ一度見てほしい。				
金沢将棋'95	TBL	セタ	4月21日	¥7,900
人気プロ棋士、金沢伸一郎がてがけた将棋ソフト。パソコンからの移植。				
ガンナーズヘヴン	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
サクサク進む軽快なテンポが良い、派手な演出もウリの秀作ACG。				
Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦	ACT	SCE	4月28日	¥5,800
「落ちる」気持ち良さにはまるプレイヤーが続出、バンジージャンプの感覚?				
MISSLAND	TBL	アルトロン	4月28日	¥5,800
3Dグラフィックのまちがいを探す、ちょっとかわったパーティーゲーム。				
くっすんおよよ	A·PZG	エクシングエンタテインメント	4月28日	¥6,800
デモシーンが愉快な「変態モード」は健在。おさるさんはじめて?				

95年5月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
エンターテイメント雀荘 That's Pon	TBL	翔泳社	5月12日	¥5,800
音声を使った演出を豊富に取り入れた麻雀ソフト。アクセスが多いのが難点。				
悟空伝説	対戦ACT	アルユメ	5月26日	¥5,800
着ぐるみキャラクターの勝利デモが、凄いんだか間が抜けてるんだか。				
へべれけステーションポポイっと	PZG	サンソフト	5月26日	¥5,800
ファンサービスは申し分なし、PZGとしてもかなりいい線いってるのだ。				
ニチブツマージャン女子高名人戦	TBL	日本物産	5月26日	¥5,800
登場キャラの設定は女子高生、しかし強さは鬼神のごとし。なめてかかれない。				

95年6月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
ゲームの達人	TBL	サンソフト	6月9日	¥8,900
暇をつぶすのには持ってこい、一家に1本あったら便利なソフト。				
Falcata ーアストラン・パードーサの紋章ー	SLG	ガスト	6月23日	¥6,800
もう少し親切な作りになっていたら……、4人まで同時に遊べるSLG。				
ユニバーサルバーチャパチスロ ー必勝攻略法ー	ETC	マップジャパン	6月23日	¥6,800
実在する7種類のパチスロ台をゲームに再現。店内を歩けるシステムが斬新。				
競馬最勝の法則'95	ETC	コピアシステム	6月23日	¥6,800
かなり細かい部分まで情報をインプットできる、的中率はなかなかのもの。				
機動戦士ガンダム	STG	バンダイ	6月30日	¥6,800
原作が好きな人なら大満足。3DSTGとしての出来はと聞かれると……。				
アークザラッド	RPG	SCE	6月30日	¥5,800
本筋以外のイベントや秘密も盛りだくさん、いろいろと探す楽しみもある。				
アクアノートの休日	SLG	アートディンク	6月30日	¥6,800
遊び始めて10分で現実逃避できる、気分転換にはもってこいの深海探索ソフト。				
エースコンバット	STG	ナムコ	6月30日	¥5,800
3DSTGの中では歴史に残る出来の良さ。操作性が良いのがうれしい。				

ACT、STG、SPGの8月! 指先も熱いPSの夏

8月のラインナップは対戦ACTやSTGといったアクティブなソフトが中心、頭を使う系のソフトにもの足りなさを感じる、チャキチャキのゲーマー諸君には申し分のないラインナップだよね。(総購入金額は全ソフトを1本ずつ購入した場合のものです)

95年7月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
[illegible]でパズルだ! プップクプー	PZG	アジェンダ	7月7日	¥5,800
難易度やや高め、柔軟な思考でピースを組んでいくのが上達への近道だ。				
麻雀[illegible]	TBL	アスキー	7月7日	¥7,800
人間くさい手を使う、個性豊かなキャラクター達が魅力。セリフも面白い。				
くるりんPAI	PZG	スカイ・シンク・システム	7月7日	¥3,980
戦略性が高く、奥が深い痛快PZG。導火線のつなぎ方がポイント。				
実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPG	コナミ	7月14日	¥5,800
お待ちかねの最新データバージョン。システム的には前作とほぼ同じ。				
サイバーウォー	ETC	ココナッツジャパンエンターテイメント	7月21日	¥8,800
お手軽なミニゲームが10種類入っている。ちょっと遊びたいときに重宝。				
Jリーグ 実況ウイニングイレブン	SPG	コナミ	7月21日	¥5,800
90%以上の確率で決まってしまういんちきシュートがあるらしい。				
KING'S FIELD II	RPG	フロム・ソフトウェア	7月21日	¥6,300
前作以上に現実感あふれる世界を構築している。自由度がかなり高い。				
PHILOSOMA	STG	SCE	7月28日	¥5,800
他人のプレイを後ろから見ているだけでも(方が?)面白い。美しいSTG。				
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	対戦ACT	バンダイ	7月28日	¥5,800
パンチばかりがやたらに強い、おかしな悟空が当編集部には存在している。				
ナイトストライカー	STG	ピング	7月28日	¥6,400
古き良き時代の3DSTG。いまでも立派に現役で通用するゲーム。				

ドラゴンボールZ



●対戦格闘ACT●バンダイ●7月28日発売●¥5,800

オリジナルの成長システムが非常に愉快!!

KING'S FIELD II



●RPG●フロム・ソフトウェア●7月21日発売●¥6,300

難度は高いが、やりがいも激高。挑戦せよ。

95年8月発売のソフト

タイトル	ジャンル	メーカー	発売日	価格
学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	カプコン	8月11日	¥4,980
1人でやってても怖くないけど、大勢いた方がぜったい楽しめるミニゲーム集。				
GROUND STROKE	SPG	エス・ピー・エス	8月11日	¥5,800
カメラアングルにこだわった、フルポリゴンのテニスゲーム。				
3×3 EYES ～吸精公主～	AVG	エクシングエンタテイメント	8月11日	¥7,800
人気の「3×3 EYES」がAVGになって登場、2本のシナリオが入っている。				
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	対戦ACT	カプコン	8月11日	¥6,800
アーケード版より面白い! サワダの必殺技、ハラキリとカミカゼが快感。				
サラブレッドブリーダーII Plus	SLG	ヘクト	8月25日	¥6,200
ヘクトPS初の馬育成STG、歴代の名馬と自分が育てた馬を勝負させることが可能。				
ツァイトガイスト	STG	タイトー	8月25日	¥6,800
完全オリジナルの3DSTG。全8ステージを舞台に熱い戦いを展開する。				

3×3 EYES



●AVG●エクシング●8月11日発売●¥7,800

アニメーションシーンには、ただただ呆然。

花子さんがきた!!



●AVG●カプコン●8月11日発売●¥4,980

ゲームシステムは非常に丁寧にできている。

周辺機器

名称	メーカー	価格
コントローラ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥2,500
すんなりと手になじむフィット感がたまらない、一度握ったらクセになる。		
ネジコン	ナムコ	¥4,980
中心をねじることで微妙なコントローラ操作が可能、「リッジ」の必需品。		
ファイティングスティックPS	ホリ電気	¥5,980
どっしりと安定感のあるゲームセンター感覚のジョイスティック。		
アスキーパッドV	アスキー	¥2,980
高度な連射機能を備え、あらゆるジャンルのゲームに対応できるすぐれもの。		
ファイタースティックV	アスキー	¥5,980
抜群の安定性と多彩な機能をあわせもつ、使いやすさNO.1の逸品。		
サンステーションパッド	サン電子	¥3,480
便利な機能を豊富に搭載しているため、使い勝手が良く、しかもお手軽。		
ファイティングコマンダー2WAY	ホリ電気	¥2,280
PS対応のものでは初の天面6ボタン、良心的な価格にも注目。		
SANKYO N・ASUKA	ティー・イー・エヌ研究所	¥5,800
パチンコのゲーム中に、もっともっと雰囲気にひたりたいというアナタに。		
メモリーカード	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥2,000
最低、かならず1枚は必要。ほぼすべてのゲームが対応している。		
マウスセット	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥3,000
マウスパッドとワンセットでこのお値段。SLGがぐっと遊びやすくなる。		
RGBケーブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥2,500
最高の画質でゲームを楽しみたいなら迷わず買い、ビデオ入力とは天地の差。		
RFUケーブル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	¥2,500
これで、自宅のモニターにビデオ入力端子がなくてもPSで遊べるぞ。		

アスキーパッドV



●発売中●アスキー●¥2,980

手の小さい人(子供)には握りがツライかも。

ファイティングスティックPS



●発売中●ホリ電気●¥5,980

とりあえずは購入しても安心。信頼感強し。

ファイタースティックV



●発売中●アスキー●¥5,980

様々な機能が用意され、お買い得感は高い。

SANKYO N・ASUKA



●発売中●ティー・イー・エヌ研究所●¥6,800

実際のパチンコ台のハンドルそのままだ。

ソフト

総本数 **67本**

総数 **427,060円**

周辺機器

総購入金額 **12種類**

総購入金額 **43,980円**

電撃 RANKING STATION ランキングステーション

7月1日 ▼ 7月31日

売り上げ COUNTDOWN20

大波乱が起こった！　突如『DBZ』が2位に食い込んできたのだ！　そして後を追う『Jリーグ実況〜』。いまだに根強い格闘ゲームも熱いぞ!!

1 アークザラッド　3783点

●ジャンル／S·RPG●メーカー／SCE●価格／¥5,800

売れに売れて、とうとう1位に！　こうなることを予想してた人も多いんじゃないかな？　さて、この勢いはどこまで続くのだろうか？



2 ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22　3406点

●対戦ACT●バンダイ●¥5,800

さすが「DBZ」といったところか？すごい勢いです。



3 Jリーグ実況ウイニングイレブン　3055点

●SPG●コナミ●¥5,800

ジョン・カビラの実況が、いろんな意味で冴えてます。



順位	タイトル	データ	得点	コメント
4	エースコンバット	●STG●ナムコ●¥5,800	2561点	再販が間に合えば、もっと上位にいってました。
5	機動戦士ガンダム	●ACT●バンダイ●¥6,800	1976点	往年の「ガンダム」ファンは、やはり強かった！
6	鉄拳	●対戦ACT●ナムコ●¥5,800	1781点	もうすぐ「2」もアーケードにお目見えだね。
7	アクアノートの休日	●ETC●アートディンク●¥6,800	1339点	この季節、このソフトで避暑ってのもオツなもの。
7	実況パワフルプロ野球'95開幕版	●SPG●コナミ●¥5,800	1339点	PSの定番野球ゲームとなる日も近い!?
9	PHILOSOMA	●STG●SCE●¥5,800	1235点	とにかくムービーがスゴイ。これは1度見るベシ！
9	リッジレーサー	●RCG●ナムコ●¥5,800	1235点	やはりこれはハズせない。RCGの決定版。
11	KING'S FIELDⅡ	●RPG●フロム・ソフトウェア●¥6,300	1027点	
12	ハイパーソリッド 闘神伝	●対戦ACT●タカラ●¥5,800	650点	
13	A.Ⅳ. EVOLUTION	●SLG●アートディンク●¥7,800	562点	
14	Falcata 〜アストラン・パードマの紋章〜	●SLG●ガスト●¥6,800	521点	
15	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	●ACT●SCE●¥5,800	490点	
16	VICTORY ZONE	●ETC●SCE●¥5,800	478点	
17	くるりんPA!	●PZG●スカイ・シンク・システム●¥3,980	382点	
18	ユニバーサル バーチャ パチスロ 〜必勝攻略法〜	●ETC●マップジャパン●¥6,800	375点	
19	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	●STG●コナミ●¥5,800	374点	
20	MYST	●AVG●ソフトバンク●¥7,800	338点	

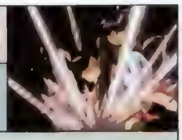
 ※電撃ランキングステーションのデータは、編集部が独自に調査・集計したものです。

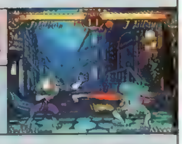
発売前評判 TOP20

発売日が延び延びになったせいだが、相変わらず１位を独走するのは『ときめき』。しかし、下位は少々動きがあるようだ。前号と見比べてみると、けっこう面白いぞ！

順位	タイトル	データ	得点	コメント
1	ときめきメモリアル ～forever with you～	●SLG●コナミ●９月予定●¥6,800(限定版:¥9,800)	3777点	発売日が延びて本当に残念。しかし、このソフトをひたすら待ち続けるファンが非常に多いからこそ、この順位なわけだ。
2	3×3 EYES ～吸精公主～	●AVG●エクシングエンタテイメント●８月11日●¥7,800	2927点	根強いファン層が熱烈に支持！
3	ヴァンパイア ～ザ ナイト ウォリアーズ～	●対戦ACT●カプコン●秋予定●¥5,800	2831点	こちらも発売延期！でも超人気!!
4	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	●STG●コナミ●９月29日●¥5,800	2650点	アーケードの人気は落ちてきたが、ＰＳ版は健在。
5	鉄拳２(仮)	●対戦ACT●ナムコ●３月予定●価格未定	2637点	リニューアルされたことにより、ファンが増えた！
6	新リッジレーサー(仮)	●RCG●ナムコ●年内予定●価格未定	2452点	「レイブレーサー」の人気がこちらにも波及した!?
7	幻想水滸伝	●RPG●コナミ●９月予定●価格未定	2309点	発売日が近づくにつれ、人気が急上昇だ！
8	天地無用!(仮)	●AVG●エクシングエンタテイメント●年内予定●価格未定	2264点	いまだ衰えない人気には、ただ驚くばかり。
9	マクロス(仮)	●STG●バンダイビジュアル●12月予定●価格未定	2148点	このソフトも熱いファンがついています。
10	アークザラッド２	●RPG●SCE●来春予定●価格未定	1996点	やはり早く続編をプレイしてみたいよね？
11	プリンセスメーカー３	●SLG●SCE●年内予定●価格未定	1740点	
12	Zero Divide	●対戦ACT●ズーム●８月25日●¥5,800	1591点	
13	アルナムの翼	●RPG●ライトスタッフ●未定●価格未定	1265点	
14	Ｄの食卓	●AVG●アクレイムジャパン●未定●価格未定	922点	
15	ビヨンド・ザ・ビヨンド ～遙かなるカナーン～	●RPG●SCE●秋予定●価格未定	864点	
16	三国志Ⅳ	●SLG●光栄●９月29日●¥10,800	765点	
17	BOXER'S ROAD	●SPG●NEW●９月８日●¥5,800	648点	
18	ウィザードリィⅦ ガーディアの宝珠	●RPG●SCE●９月下旬予定●¥6,800(予定)	630点	
19	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	●SLG●リバーヒルソフト●10月予定●価格未定	528点	
20	トワイライトシンドローム	●未定●ヒューマン●年末予定●価格未定	507点	

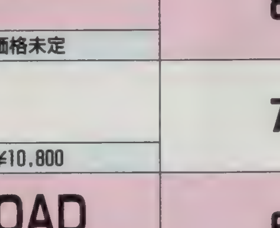






電撃ランキングステーション ONE POINT チェック!!

今回の「ランキングステーション」の目玉は、初登場でランクインしたソフト。特に「エースコンバット」は、品切れ期間が長かったためこの順位だが、再販が早まっていたら２位になったかもしれないのだ。これは興味深いよね。前評判の方は、初めて紹介したタイトルに票が集まっている。特に移植ものは人気が高いようだ。「Zero～」や「３×３ EYES」が発売されてから集計される、来月のデータが非常に楽しみだ。また「エンジョル～」にも票が集まっているから、次回はTOP20入りか!?



◀プレイしてみないと、この臨場感はわからない！ 一度プレイしたら、もうトリコだ。


衝撃・惑星
全ては
PSユーザー
のために！
神絶叫！覇道覚醒
天を裂く！

破壊級

これは"電撃PS「宇宙一」計画"の作戦その1です

謎のアルファベット発動

ついに………禁断の箱が開いてしまう。誰も止められやしない怒濤津波の反復攻撃が宇宙を握りつぶすために繰り出される。さあ電撃の新たなる歴史を作り出すのだ。聞こえる！　勝利への凱歌が！　とどろく！　3000億の足音が！　きらめく！　華やかなダンスがっ！　やがて全てが電撃PSとなる日まで！



電撃PlayStation G プレイステーション

電撃PlayStation F プレイステーション

電撃PlayStation R プレイステーション

電撃PlayStation Z プレイステーション

その名も電撃PS大増刊作戦!!

コードNo.0001-001-12

電撃プレイステーションG

コードNo.0001-002-75

電撃プレイステーションF

コードNo.0001-003-23

電撃プレイステーションR

コードNo.0001-004-47

電撃プレイステーションZ

お姉さん（以下・お）：ス、スゴイね。漢字だと凄いね。電撃ＰＳは月刊になったばかりだというのに、この２Ｐを見ると増刊が４冊も登場するのね。

ダー！　ズガバキドカバキズガグボズガバッキ、キャッ！グェェェ！　ビチャッ！

ポリタン（以下・ポ）：ふん。文字で突っ込んでもつまらんな。その通りだ！　毎月末には通常の電撃ＰＳが発売されるというのに、年末までに４冊もの極上にして壮麗で素晴らしい増刊号を創ろうとたくらんでいるらしいな。ここの編集部の愚か者どもは。

お：ダメよ、ポリタン。地獄を見るのはわかってるのに……自ら死地に向かっていることも知っているのに、戦おうとしている人たちにそんなことを言っては……。

ポ：だから、ヤツラはアホだというのだぁ〜ッ！　フッ！しょせん、編集やライターなどという職についている人間は雑誌を創ることでしか解り合えない、愚か者よ！

お：それにしても「G」は左の文章から女の子特集の増刊だというのはわかるけど……それに続く「F」「R」「Z」はどんな内容の増刊になるのかしら。

ポ：それに関しては企業秘密だと言っていたが……簡単な意味しか持たないタイトルなのは確かだな。

お：このままだと「スーパー電撃ＰＳ」とか「スーパー電撃ＰＳ３」「セーラー電撃ＰＳ」も出てきたりし……。グキバキズガヒューンボキスチャビチビチュビチ……グリグリグリグリグリドッピューン！

第1弾は電撃Play Station G プレイステーション

9月14日発売

魂を揺さぶるＰＳ界震撼の女のコ系ゲーム大増刊！　『ときめき』『プリメ３』『ツインビー』『魔剣道』『天地無用』『エングラ』、そして『おーちゃん』まで完全特集。Ｇはじめて物語付き。コレさえあればＰＳの美少女関係はまさに完璧なのでＲ。っていってもＲじゃなくてＧ。

今後の電撃ＰＳ発売スケジュール

9/14	増刊・電撃プレイステーションG
9/30	月刊・電撃プレイステーション11月号
10/〜	増刊・電撃プレイステーションF
10/30	月刊・電撃プレイステーション12月号
11/〜	増刊・電撃プレイステーションR
11/30	月刊・電撃プレイステーション１月号
12/〜	増刊・電撃プレイステーションZ
12/末	月刊・電撃プレイステーション２月号

電撃 ……………PSから一般情報までの早耳ニュースページ

NewsStation

1 アルナム弁当イラスト募集



▲PCエンジン版「アルナムの牙」のイラストでも、PS版「アルナムの翼」のイラストでもどちらでも可。

「アルナムの翼」のパイロット版『アルナム弁当』(年末発売予定)。この中にキミの描いたイラストが収録されるチャンスだ。イラストは「アルナム」なら〝牙〟でも〝翼〟でもOK。ハガキサイズ（白い紙のみ）1点につき1作品（連作は不可）で、絵はカラーでも白黒でも可（鉛筆、ボールペンは不可)。住所、氏名（ペンネーム希望の場合は別記)、年齢、電話番号を明記して以下の所へ送ろう。しめ切りは9月30日必着。

あて先：〒140　東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル2F　株式会社ライトスタッフ「アルナム弁当イラストのっけて」係。

2「ストⅡバトルフォン」キャンペーン

カプコンは「ストⅡ改造計画」の一環として、「ストⅡバトルフォン」を実施中。これは電話アクセスによる24時間参加可能のゲームで、電話のアナウンスを聞いてプッシュボタンで行動を選択することによりゲームが進行するものだ。目的を達成するとその達成度合いにより豪華賞品(ハリウッド旅行5組10名、PSまたはセガサターン本体20名など)が当たるぞ。アクセス番号は札幌：011-221-9920 仙台：022-268-9940 東京：03-3448-9980名古屋：052-243-9922 大阪：06-533-9909 広島：082-222-9914 福岡：092-725-9929。かけ間違えしないように番号をよく確認してかけよう。



▲劇場アニメ映画「ストⅡ」の主題歌を歌った篠原涼子出演のTVCMも「ストⅡ V」枠でオンエア中。

3 ゲームクリエーション'95開催



▲中島美智代（写真）などのミニコンサートもあるので、アツく盛り上がること間違いなしなのだ。

ゲームクリエーターを生み出す東京コミュニケーションアート専門学校など3社が主催、メディアワークスが協賛で「ゲームクリエーション'95」というイベントが開催されるぞ。大阪で10月7日(土)、8日(日)コークステップホール。東京は10月28日(土)、29日(日)大森ベルポートアトリウム。最先端のゲーム機、パソコンや最新ソフトを体験できるほか、東京会場では中島美智代、矢部美穂などゲーマーズアイドルによるコンサートや國府田マリ子ほかの人気声優のアトラクション、ラジオの公開録音などもある超盛りだくさんの内容。詳しくは117ページの広告を見てね。

4 ティーンズゲームクリエーター作品募集



▲すでにゲームを作っている人はもちろん、これから作ろうと思っていた人もアイデアだけで応募できるぞ。

「ゲームクリエーション'95」の開催に合わせて「ティーンズゲームクリエーター大賞」が募集されているぞ。募集の内容は①ゲームシナリオデザイン②ゲーム音楽③キャラクターデザイン④ゲームソフトの4部門で、対象は10代の中高校生。しめ切りは95年9月30日必着。各部門は審査の上、グランプリと部門賞を決定し、東京会場で表彰する。最優秀賞賞品は30万円相当のパソコンというから、日頃からあたためているアイデアのある人はこの機会に応募してみてはどうだろう。応募方法などの問い合わせ先は「ティーンズゲームクリエーター大賞」事務局(TEL03-3358-6758)。

5 エナジーグリップ　リッジレーサー

プレイステーションのゲームも大ヒットした『リッジレーサー』に次世代エネルギーシステムが新しいパワーを与えた。トミーが新しく発売した「エナジーグリップ　リッジレーサー」は電池を全く使わずに、発電器のハンドルを回してそのパワーで車を猛然とダッシュさせるもの。『リッジ』で人気だったF/Aレーシングほか全4種類の車は各1,600円(税別)。標準で4タイプのギアセッティングができるほか、標準パーツを市販のハイパワーモーターやボールベアリングに交換することによりチューンナップも可能だ。コースとカーのセットも6,800円(税別)で発売中。



▲発電器にある3つのLEDが発電量を表示。フル充電で約40m・30秒間の走行が可能。

6 家庭用通信カラオケシステム発売

いまや通信でなければカラオケじゃないというぐらいに定着した通信カラオケだけど、それが家庭で楽しめるようになるぞ。Xデータネットはカラオケ以外にも各種情報サービスやゲームを受信して利用できるというマルチメディアサービスだ。

気になる利用料金は、まずマルチメディア端末X-55の価格は64,800円。そして基本料が1,500円/月。電話料金以外にカラオケ30円/曲、情報サービス料10円/件、ゲーム使用料/50円/回の使用料金がかかる。サービスは今年の10月1日（ゲームのみ12月）から始まるので新しもの好きなら要チェックだ。



▲下がA4ノートサイズのX-55本体。上はカラオケ画面。サービス開始時に1万曲以上が配信可能だ。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation プレイステーション 11月号は

9月30日(土)発売!!

しかし、9月14日(木)に11月号より先に増刊号Gが発売されるのだ！ 内容は美少女の出てくるゲームならばすべてカバーするという大胆不敵なもの。誰もが驚きあきれる程に大型タイトル続出で、95年後期のPS界に大波乱を巻き起こすこと必至!! これを見ずしては死ねない……



COVER イラスト●七瀬葵
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY）、高木和雄（AR＋DA）

●ライター大募集!!
電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)と自分のセールスポイントを編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、倉西誠一、梅田格、秋山力矢、田島勝、鴨原千太郎、宮田公彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、田村賢之、林田あつし、白虎かなめ、桂木ケイ、渡部博之【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、東ちずる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation10月号
1995年10月1日発行 第1巻第3号通巻3号

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

■発行人　佐藤辰男　■編集人　染谷恵司　■編集長　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222　（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所　図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順

あ
アーク ザ ラッド……184
アクアノートの休日……122
アルナムの翼（仮）……208
アローン・イン・ザ・ダーク2……54
ウィザードリィⅦ……189
ウェルカムハウス……197
ＡＩ将棋……197
エースコンバット……149
エキスパート……199
ＥＸＥＣＴＯＲ……199
ＥＭＩＴ バリューセット……198
エンジェルグラフィティ……40
おーちゃんのお絵かきロジック……195
オフワールドインターセプタ……198
か
学校のコワイうわさ花子さんがきた!!…132,137
祇園花……197
機動戦士ガンダム……128
ギャラクシーファイト……26
キリーク・ザ・ブラッドⅡ……191
KING'S FIELDⅡ……136,190
クマのプー太郎……199
幻想水滸伝……186
豪血寺一族2……82
さ
サイバーウォー……137,147
３×３ＥＹＥＳ～吸精公主～……130,138
ザ・心理ゲーム……201
ザ・ファイヤーメン2 ピート＆ダニー……196
三国志Ⅶ……198
Ｊリーグプライムゴールサッカー ＥＸ……200
実況 チャンピオンレスラー……198
新日本プロレスリング 闘魂烈伝……92
ストリートファイターZERO……36
ストリートファイターⅡ ムービー……133
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム…110,138
ＺＥＲＯ ＤＩＶＩＤＥ……58,138
ＺＯＲＫⅠ……199
た
第4次スーパーロボット大戦Ｓ……18
ツァイトガイスト……148
ツインビーミラクル……22
通天閣……200
デスマスク……197
出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK……201
鉄拳2……106
天地無用！……50
闘神伝2……12
トータルエクリプス ターボ……197
土器王紀……200
ときめきメモリアル forever with you……42
ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22…113,137
な
ナイトストライカー……137
ナムコミュージアムVOL.……132
忍空～ＮＩＮＫＵ～……196
信長の野望・覇王伝……200
は
ハーミィホッパーヘッド……124
バイオハザード……30
ハイパーフォーメーションサッカー……196
ぱいるあっぷまーち……201
パチスロシミュレーター(仮)……196
ＰＡＬ～神犬伝説～……199
ヴァンパイア……98
ビヨンド・ザ・ビヨンド……180
ファルカタ……150
Ｖ－Ｔennis……196
PHILOSOMA フィロソマ……152
戦国サイバー 藤丸地獄変……188
宝魔ハンターライム2……126
ホーンドアウル……16
ボクサーズロード……102
ま
麻雀巌流島……136
負けるな！魔剣道2……38
ら
ＲＥＶＥＲＴＨＩＯＮ……201
レイ・トレーサー……201
レイマン……138,151


今ここに、サザンアイズの新たな歴史が刻まれる。
鈴鈴さんのデスクの上には、伝票が広げられている。
どうもこれが、鈴鈴さんの頭痛の種になっているらしい。
絶賛発売中
サザン アイズ
3×3EYES
〜吸精公主〜
CD-ROM 2枚組
7,300円(税別)
Ⓒ高田裕三／講談社 週刊ヤングマガジン／XING／日本クリエイト

超豪華声優陣を起用!!

プレイステーション版ではキャラクター達のセリフの全てを音声で出力!!



CAST

真行寺パイ〈林原めぐみ〉
藤井八雲〈辻谷耕史〉
ユイホワ〈小森まなみ〉
李 鈴鈴〈折笠 愛〉
ハズラット・ハーン〈西村智博〉

ベナレス/梁社長：一条和矢
スティーブ龍/エンじい：岡 和男
ナパルバ：西村智博
メイホワ：小森まなみ
婁妃：榊原良子
楊：若本規夫
紅玉/他：松下美由紀
明 芳累：折笠 愛
弋良/他：宇垣秀成
王オーナー/村長：園部啓一
探偵：ショッカー〇野
黄オーナー/他：田野 恵
看護婦/他：石井直子

超華麗なグラフィック!

- 3万色表示で衝撃の美しさ。アニメーションのクオリティをそのまま表現!
- セル画や背景などは、アニメーション業界でも屈指のプロ集団〈南町奉行所〉が制作!

迫力のアニメーション!

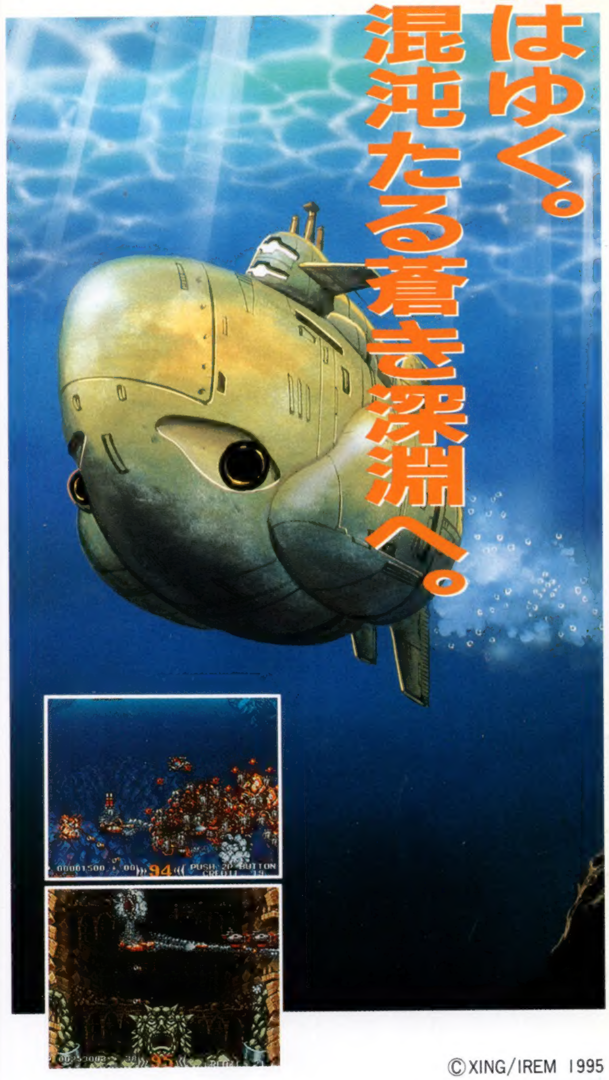
- 大迫力! 秒間30フレームの再生能力!〈シネスコサイズ風〉

オリジナルソング2曲収録

◆オープニング
Fight!
—最後の天使—
作詞・歌／小森まなみ
作　曲／池間史規
編　曲／池間史規

◆エンディング
HOLY EYES
—君の夢はぼくの夢—
作詞・歌／小森まなみ
作　曲／岡崎律子
編　曲／池間史規

我はゆく。混沌たる蒼き深淵へ。



©XING/IREM 1995

海底大戦争
IN THE HUNT™

海底および海面を舞台に、出て来る敵をひたすら倒し、大ボスをやっつけて行く横スクロールシューティングゲーム。

9月 発売予定
予価5,800円(税別)

PlayStation™



ぐっすんおよよ

©XING/IREM 1995



落ちてくるブロックを操作して、「ぐっすん」「およよ」を、出口まで誘導するアクションパズルゲーム

絶賛発売中!
6,800円(税別)

XING ENTERTAINMENT
株式会社エクシングアミューズメントソフトG
〒105 東京都港区芝3-43-16 ビリーヴ三田9F
ユーザーサポート TEL.03-5443-1636



電撃PlayStation 1995年10月号
1995年10月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第3号通巻3号 発行人/佐藤辰男 編集人/染谷恵司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業
定価490円(本体価格476円)
T1006391100496

印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06391-10